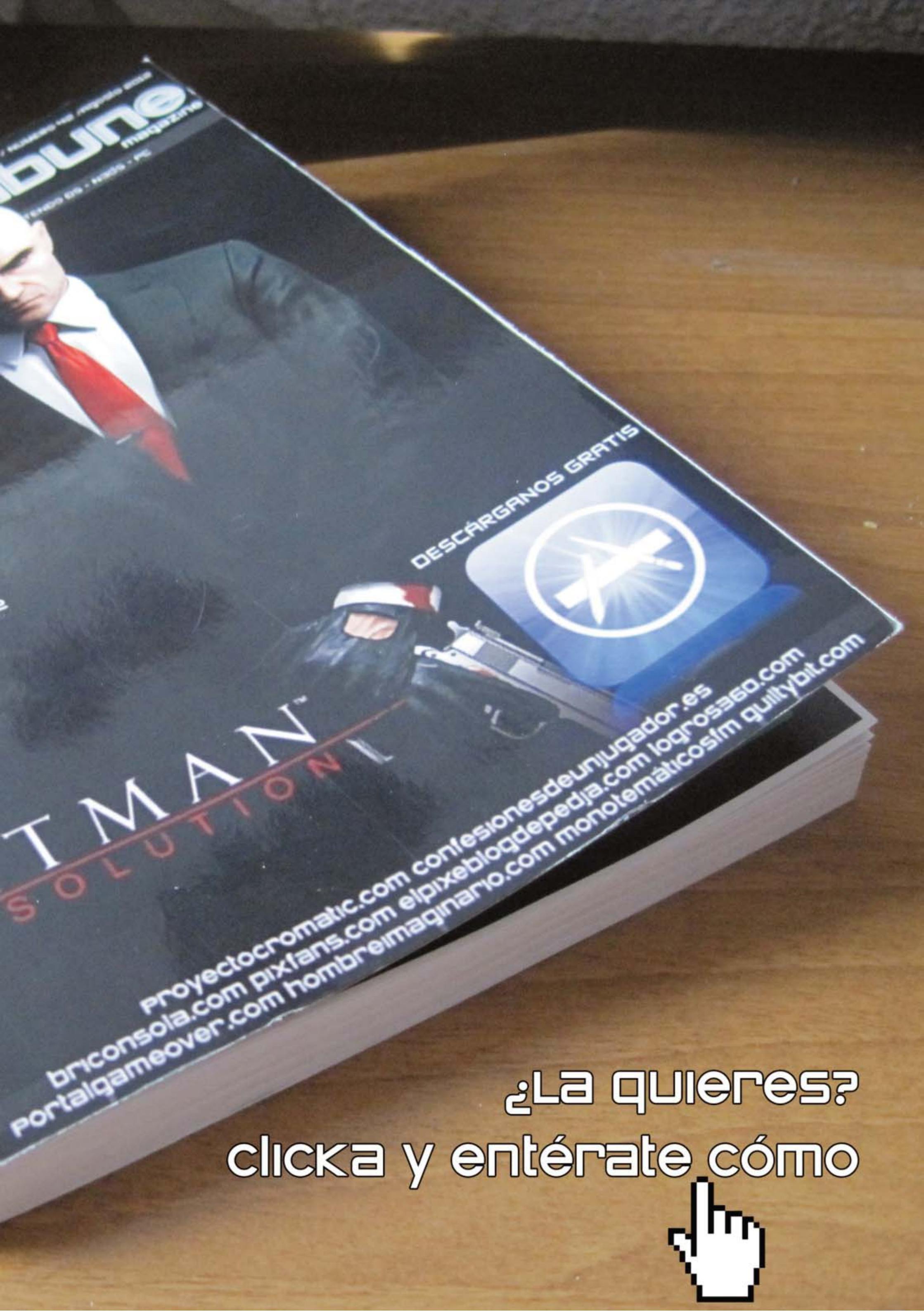

año 4 / NÚMERO 43 /septiembre 2012
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION
vita
3ds - PC
ANÁLISIS
Risen 2: Dark waters
sleeping dogs
Darksiders 2
Guild wars 2
Ys Origin
AVANCES
One Piece: Pirate warriors
Assassin's creed III
Adventure time
Yakuza 5
ANARCHY REIGNS
DESCÁRGANOS GRATIS
proyectocromatic.com confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com



DESCÁRGANOS GRATIS
proyectocromatic.com confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com
¿La quieres?
clicka y entérate cómo

editorial

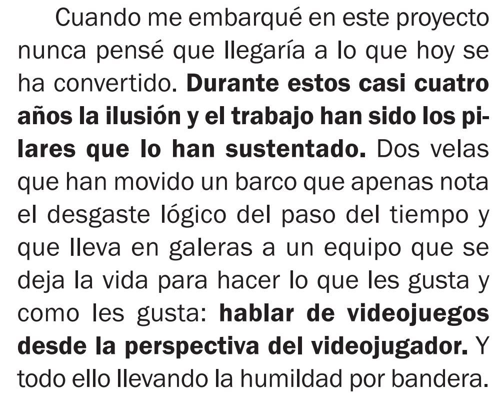
@gamestribune

NÚMERO 43 - SEPTIEMBRE 2012

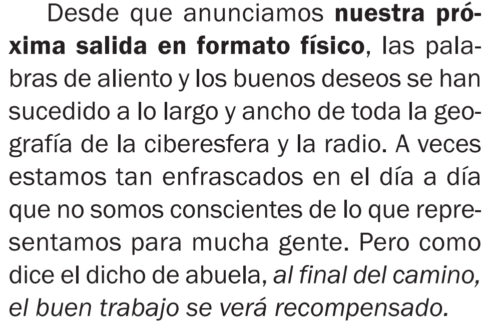
Solo una palabra: gracias



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe GTM
@mozkor17



Cuando me embarqué en este proyecto nunca pensé que llegaría a lo que hoy se ha convertido. **Durante estos casi cuatro años la ilusión y el trabajo han sido los pilares que lo han sustentado.** Dos velas que han movido un barco que apenas nota el desgaste lógico del paso del tiempo y que lleva en galeras a un equipo que se deja la vida para hacer lo que les gusta y como les gusta: **hablar de videojuegos desde la perspectiva del videojugador.** Y todo ello llevando la humildad por bandera.



Desde que anunciamos **nuestra próxima salida en formato físico**, las palabras de aliento y los buenos deseos se han sucedido a lo largo y ancho de toda la geografía de la ciberesfera y la radio. A veces estamos tan enfrascados en el día a día que no somos conscientes de lo que representamos para mucha gente. Pero como dice el dicho de abuela, *al final del camino, el buen trabajo se verá recompensado.*

Es complicado plasmar las emociones en un texto. Eso se lo dejo a quien pueda y viva de hacerlo. Y no menos difícil es trasladar lo que todo el equipo de Games Tribune Magazine siente de forma individual. Así que lo mejor será plasmarlo con una sola palabra: **gracias. Atentamente, a quien proceda.**

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Pablo Vallina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

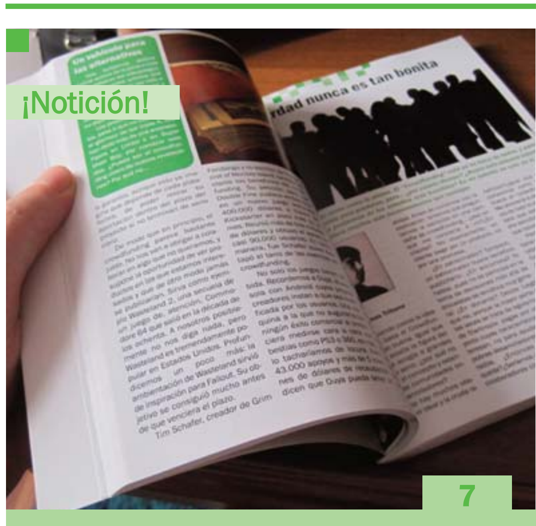
COLABORAN
Tréveron
“Yusep” Josep Martínez

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES







índice

AVANCES



Regresa

62

Assassin's Creed III

El fin del camino de Desmond



66

Yakuza 5

¿Llegará o no llegará?

ANÁLISIS



En portada

86

Anarchy Reigns

En Japón desde principios de Julio

Games Tribune saldrá en papel



Sí, habéis leído bien. Y no, no estamos locos. Nos negamos a creer a aquellos que se jactan de que el formato físico está muerto. Y lo vamos a demostrar con hechos. Sabemos que en este país aún hay gente que disfrutan leyendo en papel. Esto va por ellos

No vamos a negar que desde que empezamos ha sido nuestra mayor ilusión. Ver convertida nuestra pequeña criatura en algo tangible, que podamos tocar, oler y casi saborear. Para los amantes de la literatura, una buena revista siempre ha sido un fetiche. Y hoy podemos decir que el primer paso hacia ese camino está dado.

Desde que comenzamos hace ya más de tres años, muchos nos habéis ido preguntando el por qué no nos decidimos a dar el salto de una vez. Y bien sabe nuestro círculo más próximo que lo hemos intentado por activa y por pasiva. Pero hay veces en la vida en la que los sueños e ilusiones hay que aparcarlos hasta que corran tiempos mejores. La realidad es la que es, y no podemos ser ajenos a unas circunstancias socioeconómicas que impiden casi de forma sistemática cualquier intento de subsistir en un formato que casi está abocado a su extinción. En los últimos años han cerrado tantas publicaciones que nombrarlas a todas requiere un ejercicio de memoria bastante considerable.

Pero tampoco podemos hacer oídos sordos a todos aquellos que nos han venido insistiendo en esta posibilidad. Que sueñan casi más que nosotros por poder tener una Games Tribune en papel. Y aquí está el resultado. Y siendo sinceros, no hemos podido dejar de emocionarnos al ver como nuestra pequeña criatura toma cuerpo y forma en un parto que ha durado mucho más de lo deseado y que al nacer ha dado 21 centímetros de altura y 465 gramos de peso. Es nuestra niña. Pero esta alegría queremos compartirla con todos vosotros. ¿Cómo? Muy facil. Ofreciéndoos la posibilidad de poder haceros con un ejemplar para vosotros.

Ahora bien, la poesía se acaba cuando hay que hablar de dinero. Salir autoeditándonos es un proceso sumamemente peligroso. Y por el camino ha habido que tomar decisiones bastante duras, pero que de no hacerlas, haría imposible la viabilidad de esta posibilidad. No queremos ser una revista más. Queremos que vosotros disfrutéis leyéndola y tocándola casi tanto como nosotros lo hacemos cada mes escribiéndola. Una revista que sea capaz de resistir el paso del tiempo. Y es por ello que hemos apostado por materiales de primera calidad. Un



dinA5 con 200 páginas a 115 gramos y una portada laminada de 300 gramos laminada en brillo. Unos acabados que lo acercan más a un libro que a una revista y que lo posicionan de lejos en la de mayor calidad que podéis encontrar en el mercado. Un producto sin publicidad y en el que puede presumir de contar con más del 95% de sus páginas escritas con contenido exclusivo que no vais a poder encontrarlos en ningún otro lado. Donde los análisis apenas supone 1/3 de los contenidos publicados cada mes.

¿Y dónde va a estar disponible? Como sabéis, nuestra filosofía ha sido siempre la de llevaros el kiosko a casa. No es posible comprarla en tiendas. **La única forma de haceros con ella va a ser reservándola y os la enviaremos directamente a vuestro domicilio,** donde os estará llegando 15 días después de su salida online. La oferta solo va a estar disponible para Península y Baleares. En unos días os indicaremos bajo que fórmula vamos a realizar la recaudación de fondos, destinados en su totalidad a los gastos de impresión y envio. Ah, importante, cada número únicamente va a contar con una sola edición compuesta por 100 ejemplares. Solo va a haber una posibilidad de conseguir tu número. Y aquellas personas que hayan conseguido hacerse con él aparecerán como benefactores con su nombre y apellido en la edición impresa. ¿El precio? No va a llegar a los 10€ con todo incluído. Aunque en las próximas fechas os daremos el precio definitivo.

La edición estará limitada a 100 unidades y la única opción de hacerse con ella será mediante reserva. Cada número contará con su número de serie y llevará la lista en primera página de todos aquellos que han hecho posible que Games Tribune Magazine esté en formato físico. En los próximos días os indicaremos cómo podéis haceros con vuestro ejemplar

Gonzalo Mauleón


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Metal Gear Rising: Revengeance podría llegar a PC

La última entrega de la saga Metal Gear podría llegar a PC, al menos eso dice Yuji Korekado, Productor Creativo del juego y miembro de Kojima Productions.

El producto declaró que en estos momentos tanto Platinum Games, desarrolladora del título, y Kojima Productions, que se encarga de labores de producción, están centrados en terminar las versiones para PlayStation 3 y Xbox 360. “Ahora mismo, sinceramente, estamos dándolo todo para terminar al mismo tiempo las versiones de PS3 y Xbox 360. Sobre la versión de PC, consideraremos hacerla cuando alcancemos la meta de terminar las versiones de consola.”

Metal Gear Rising: Revengeance llegará el 21 de febrero.

El futuro de Final Fantasy XIII se conocerá en septiembre

La desarrolladora Square Enix ha confirmado que el próximo 1 de septiembre anunciará una nueva entrega de la saga Lightning de Final Fantasy XIII. El anunció coincidirá con la celebración del 25 aniversario de la franquicia, la propiedad más importante de la compañía.

Square Enix ha publicado una página web donde aparece el lema “A storm gathers” e informa de que miembros del equipo de desarrollo como el Productor, Director y Director de Arte estarán presentes para informar sobre la dirección de la saga Lightning.

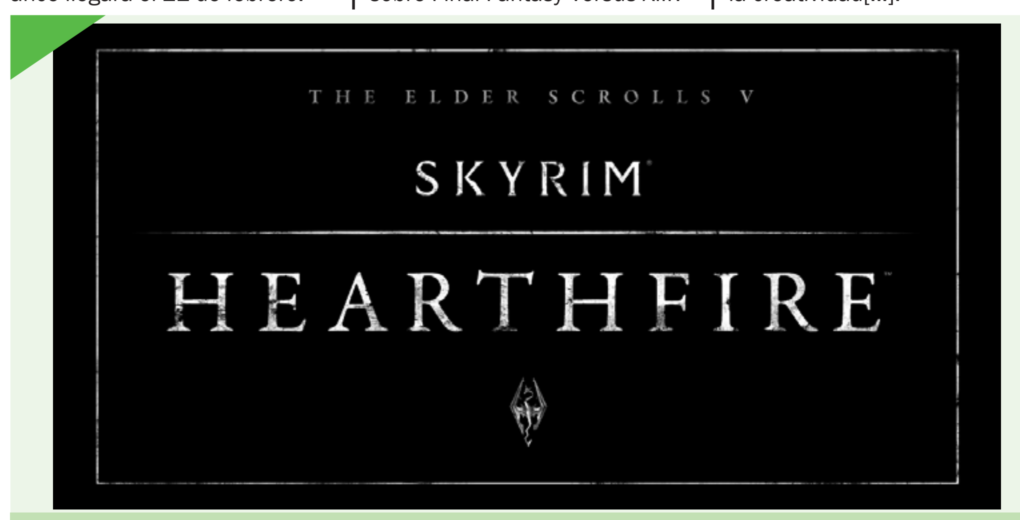
El primer Final Fantasy XIII apareció en 2010 y el pasado año repitió con FF XIII-2. ¿Cuándo ofrecerán nueva información sobre Final Fantasy Versus XIII?

Microsoft no estaba interesada en Killer Instict 3, según Rare

Un expleado de Rare, Donnchadh Murphy, declaró hace unos días que el estudio tenía la intención de desarrollar Killer Instict 3, pero que Microsoft les paró los pies cuando se hicieron con la compañía.

“Todos queríamos hacer Killer Instict 3, pero Microsoft estaba más interesada en ampliar su mercado que en hacer otro juego de lucha. Así que nunca se hizo, dudo que alguna vez se haga.”

Murphy también tuvo palabras para hablar sobre la relación entre ambas empresa: “Al principio parecía que no iban a interferir, pero pronto fue claro que querían utilizar Rare para llegar a un público más joven. Esto ahogó la creatividad[...].”



El próximo 4 de septiembre estará disponible en el bazar de XBLA un nuevo complemento para TES V: Skyrim. A un precio de 400MSP nos permitirá comprar terrenos, construir un hogar e incluso adoptar. De momento exclusivo para X360



Las consolas portátiles "no van a desaparecer", según Saturo Iwata

El presidente de Nintendo ha ofrecido a Kotaku su opinión acerca de los smartphones y el futuro de las consolas portátiles. Según Iwata, los móviles no se harán con el mercado de las consolas portátiles dedicadas siempre que puedan ofrecer experiencias únicas que sus rivales no sean capaces: "Una forma para asegurarnos de que hay mercado para las consolas portátiles es ofreciendo entretenimiento y un software atractivo que proporcione experiencias de usuario que no puedan conseguir en estos otros dispositivos."

Iwata también diferenció entre el tipo de títulos que puedes encontrar en estos dispositivos: "Creo que los consumidores que están dispuestos a pagar por un juego están buscando algo más valioso y están dispuestos a gastar su valioso tiempo en esa experiencia."

Desde hace tiempo se pone en duda el futuro de Nintendo como fabricante de hardware e incluso algún analista recomendó que se centren en ofrecer títulos de la saga Mario Bros. en dispositivos iOS. Otro directivo de EA declaró que Nintendo dejará de ser una compañía de hardware en los próximo años.



OnLive: de la bancarrota a formar parte de Lauder Partners

OnLive se presentó en público hace unos años como el futuro de la industria del videojuego: el cloud gaming. Desde entonces han publicado varias demostraciones de juegos funcionando en cualquier dispositivo: tablets, netbooks, ordenadores...

Parecía que tendrían un futuro prometedor pese a las dificultades técnicas que conlleva un servicio así. Pero hace escasos días se conoció que OnLive estaba al borde de la bancarrota y que tenía una deuda de entre 30 y 40 millones de dólares. Todo esto fue debido, en parte, a los costes del servicio: 2 millones de cuentas creadas y 8.000 servidores, pero tan solo 1.600 usuarios activos, lo que hacía imposible que cuadrasen las cuentas. A esto hay que sumar la contratación de un gran número de empleados sin conocer cuántos necesitarían realmente, al igual que pasó con el número de servidores.

Ahora OnLive forma parte de Lauder Partners, la mitad de los empleados han perdido su puesto de trabajo y sus activos ahora pertenecen a Insolvency Services Group. Mientras tanto Giakai tiene acuerdos con Samsung y hace unas semanas fue adquirida por Sony.

Metal Gear Solid 5 llegará en "verano de 2013 como pronto"

Uno de los actores que participan en las sesiones de captura de movimientos, Eric Bossic, ha declarado que, como muy pronto, Metal Gear Solid 5 podría aparecer el próximo verano.

Bossic declaró: "Mi última sesión de captura de movimientos fue para el próximo Metal Gear. Volveré con Kojima en otoño, y puede que otras sesiones. A este título le queda mucho camino por recorrer".

"Puedo asegurar al 100% que mi voz no está involucrada en esto. Ni si quiera se qué título es, son muy secretistas e incluso algunas veces no sé la historia completa de las escenas en las que actúo porque quieren mantenerlo en secreto."

Por el momento Hideo Kojima ha desmentido todos los rumores acerca de Metal Gear Solid 5.

Sony cierra Studio Liverpool, creadores de WipEout

Como parte de la reestructuración interna de la compañía, Sony confirmó el cierre de Studio Liverpool y la cancelación de todos sus proyectos.

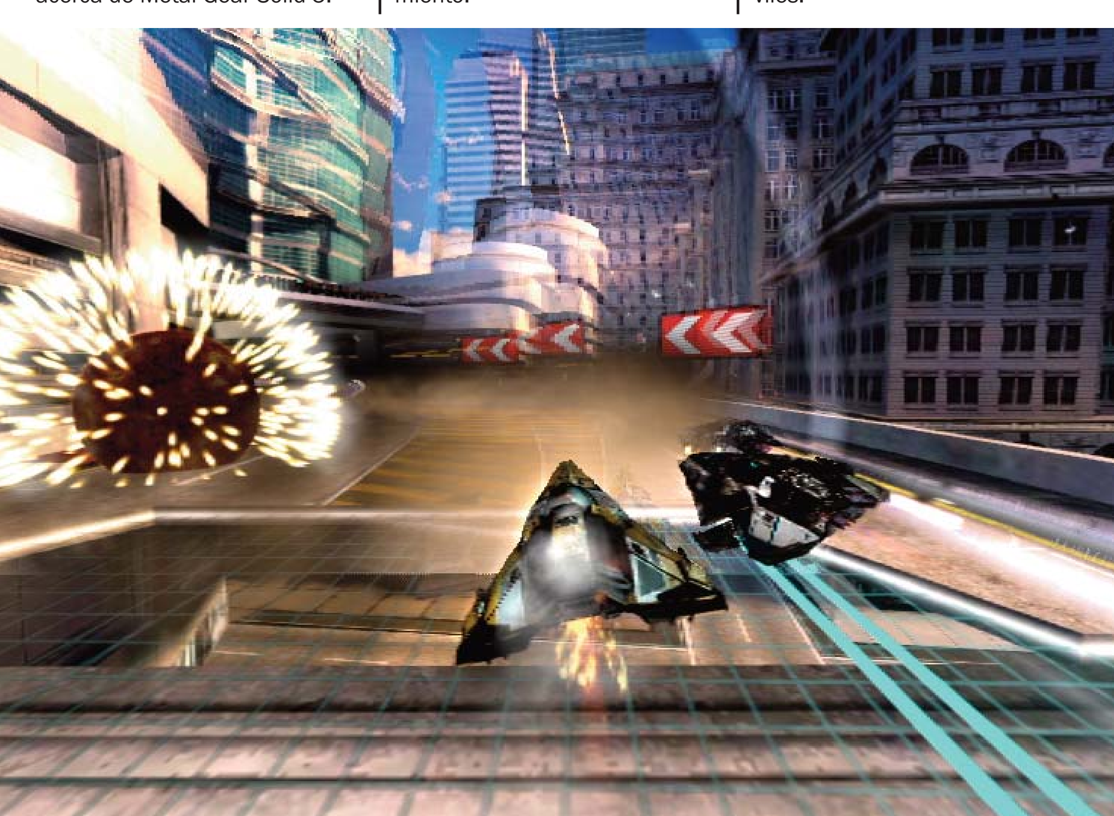
Se rumorea que entre los proyectos cancelados se encuentra una entrega de WipEout para PlayStation 4 y que llevaba 18 meses en desarrollo. La misma fuente afirma que trabajaban en un título de corte similar a Splinter Cell.

Studio Liverpool fue fundado en 1984 y ha sido una parte importante dentro de SCE Worldwide. Su mayor éxito fue el juego de carreras futuristas WipEout, lanzado en 1995 y que ha contado con múltiples entregas. La última de ellas, WipEout 2048, fue uno de los títulos que acompañaron a PS Vita en su lanzamiento.

Activision quiere llevar sus marcas a dispositivos móviles

El medio CVG informó hace unos días de los planes de Activision de mejorar su estrategia para el mercado móvil. Al parecer, la distribuidora estaría pensado en qué títulos serían los adecuados para dar este paso y en cómo usar su capacidad de marketing para atraer la atención de los consumidores.

Greg Canesa, vicepresidente del área de móviles en Activision, declaraba: "La creación de una nueva IP es cara, pero cuando consideras cuanto dinero gastamos en promocionar nuestra IP, podemos aplicar ese efecto halo a nuestras propiedades de móviles. Eso nos da una tremenda ventaja. Continuaras viéndonos tomar ventaja de nuestras grandes campañas de marketing para ayudar a nuestros productos móviles."



GTM Geek News:

La realidad virtual de Oculus Rift

Un nuevo proyecto para el mercado del videojuego



Kickstarter está siendo la cuna de varios proyectos interesantes relacionados con los videojuegos. El último de ellos es Oculus Rift, unas gafas de realidad virtual diseñadas por una start-up que apuesta por un sistema asequible y de gran rendimiento.

La idea es ofrecer inmersión total, lo que se consigue con el diseño de las gafas y con el ángulo de 110º de visión que ofrece frente a los 40º de la mayoría de sistemas, además de una resolución de 1280 x 800. También cuenta con un sistema de head-tracking que ofrece 6º de libertad de movimiento y una latencia muy baja.

En cuanto a conexiones, incluye puertos DVI, HDMI y USB para conectarlo al PC o al móvil. Respecto a una posible compatibilidad con consolas solo han confirmado que podrían llevarlo a Ouya siempre que esta cumpla con los requisitos de hardware, además, ellos apoyaron el proyecto con una donación. Todas estas prestaciones en un dispositivo de 220 gramos.

Compañías como id Software, Valve y Epic Games ya han podido ver el prototipo y se han mostrado bastante ilusionados con los resultados que se pueden conseguir. El propio John Carmack hizo una demostración durante el E3 de Los Ángeles de DOOM 3 BFG Edition con Oculus Rift, el primer título compatible con este sistema y que estará disponible para PC, PS3 y Xbox 360 a partir del 19 de octubre.

Todavía no tiene fecha de lanzamiento ni precio, pero se rumorea que podría costar 300$, un precio muy inferior al de sistemas disponibles para la comunidad científica.

Lo último de Razer: DeathStalker

El fabricante de periféricos ha presentado su último teclado de gama alta



Razer, compañía conocida por fabricar periféricos de gama alta, ha presentado su nuevo teclado para los usuarios que buscan el máximo rendimiento, se trata del DeathStalker, un teclado de diseño ultrafino, pantalla multitáctil y con retroiluminación. Está disponible en dos versiones diferentes: Ultimate y Standard. Veamos sus características.

La versión Ultimate cuenta con una pantalla multitáctil con dos botones físicos y puede ser usada como pantalla secundaria para mostrar información de cualquier aplicación o del título al que estemos jugando en ese momento. Por ejemplo, podemos ver las características de nuestro personaje o el inventario. Otro uso es el de trackpad, similar al de un ordenador portátil.

Justo encima de ella encontramos 10 botones configurables con pantalla a color -podemos cambiar los iconos- para lanzar la aplicación o juego que queramos. Además cuenta con otros 5 botones programables y las teclas pueden ser iluminadas con 3 colores distintos.

Por otro lado, la versión Standard sustituye la pantalla por un teclado numérico y solo cuenta con un tipo de iluminación.

Ambas versiones cuentan con sistema anti-ghosting que permite pulsar hasta 10 teclas de forma simultánea, 1.000 Hz ultrapolling, reposamuñecas fijo y el sistema Synapse 2.0 para guardar tus configuraciones en la nube. Una opción que más de uno sabrá sacarle la utilidad que a nosotros se nos escapa.

La versión Ultimate tiene un precio de 250€ frente a los 80€ de la versión Standard. Puede ser el teclado para los jugadores más exigentes.

Mundo Smartphone: Amazing Alex

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

Los creadores de los Angry Birds se interesaron por el proyecto de unos españolitos que estaban a punto de publicar un juego de título Casey's Contraptions. Le dieron su toque particular, le pusieron un chavalín de protagonista y a arrasar en ventas. Esto es Amazing Alex.

¿Y que es Amazing Alex? pues es muy sencillo ¿jugaste a algún título de la saga The Incredible Machine? pues ni más ni menos que eso, pero perfectamente puesto en escena con unos gráficos coloridos, una historia que tampoco importa mucho y una jugabilidad y dificultad muy ajustadas.

El juego nos pone en la piel del pequeño Alex que deberá resolver una serie de puzles con algunos utensilios que el título pone a nuestra disposición como libros, estanterías, pelotas, tijeras o tirachinas. Posicionando estos, deberemos lograr que una pelota llegue a una cesta o un libro a la otra parte de la pantalla en la que se encuentra. Si además queremos las tres estrellas que tiene cada pantalla, deberemos tocarlas con algún objeto de los que ubiquemos. Como es habitual, el juego comienza en plan tutorial con una dificultad baja, pero pronto se va complicando hasta llegar a desesperar. Permite también crear niveles o jugar los que otros usuarios hayan creado.

Sufre de la falta de precisión que tienen las pantallas táctiles, que en ocasiones nos jugará malas pasadas.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

2,39€



Pitfall!

Para celebrar el 30 aniversario del clásico Pitfall de Atari, Activision ha creado una versión muy particular del mismo. Se trata de un Run & Jump (o Temple Run) en el que el protagonista, el gran Pitfall Harry, corre por un camino y nosotros deberemos realizar determinadas acciones sobre la pantalla táctil para saltar, esquivar, pasar por debajo de los obstáculos o coger unas monedas que nos permitirán comprar items en la tienda del juego. Donde también podremos emplear dinero real y donde el juego tiene la mala costumbre de llevarnos con demasiada frecuencia a ver si picamos.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

0,79 €



Temple Run: Brave

Si tomamos la descripción del juego de arriba y cambiamos el protagonista y la ambientación del clásico Pitfall por la de la última película de Pixar tendremos Temple Run Brave, que por cierto en la pantalla de inicio del juego se llama Temple Run Valiente.

La protagonista del film debe escapar de una criatura que la persigue mientras esquiva un buen montón de obstáculos que aparecen en su camino. Es más rápido y frenético que Pitfall! y en ocasiones la cámara se convierte en nuestro peor enemigo, dejándonos vendidos al no ver un salto esquive tras un rápido cambio de dirección.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

0,79 €



Descargas digitales

El Señor de los Anillos Online

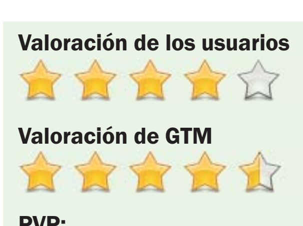
Otro juego que en otra vida fue de pago para convertirse en un F2P con microtransacciones. Disponible desde descarga directa de la página oficial o desde Steam, El Señor de los Anillos Online se alza fácilmente, como uno de los mejores juegos online que existe ahora mismo.

Tanto si eres aficionado de la saga literaria como si simplemente eres una persona que busca un juego online gratuito con el que pasar las horas, ESdlA te sumerge en la historia como si fueses una parte más del libro, convirtiéndote en el protagonista de tu propia historia, surcando por la Tierra Media, ya sea a pie, a caballo, sólo o en grupo, realizando mil y una misiones y con un sensación real de poder al conseguir un nuevo nivel.

No hay que olvidar que este juego sigue el plan de microtransacciones que tan popular se ha hecho recientemente, y tendremos algunas opciones bloqueadas para miembros que no sean premium, algunas de las expansiones hay que pagarlas (como la última Riders of Rohan) e incluso algunas de las mazmorras de más alto nivel están bloqueadas, pero el simple hecho de reunir a un grupo de poderosos guerreros y luchar contra un balrog es razón suficiente para que aquellos que conozcan la saga en cualquiera de sus forma lo pruebe al menos.

Valoración de los usuarios

Valoración de GTM



PVP:

GRATIS



Dungeon Defenders

Dungeon Defenders es un híbrido entre tower defense y action RPG con un claro énfasis en el trabajo en equipo. Disponemos de varias clases a elegir, cada una de ellas con sus propias trampas y creándolas, tendremos que evitar que las oleadas de enemigos lleguen a atacar el cristal que tenemos que denfeder.

Esta simple premisa se adereza con los toques de rol, ya que conseguiremos equipamiento que mejorarán nuestros estados y subiremos de nivel, ganando puntos para lo mismo.

Además, el hecho de poder jugar con amigos añade más puntos para la diversión del juego y que hayan seguido ampliando el juego con DLCs de calidad ha aumentado considerablemente la vida de este Dungeon Defenders. Ya sabéis, hay mazmorras que defender.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

9,99 €

1200 MSP

Symphony

No es que sea algo original el poder jugar con nuestro música, pero Symphony resulta ligeramente diferente. Usando la música que viene con el juego o la propia que tengamos en el ordenador, el juego las sincroniza y nos presenta fases creadas desde cero con nuevos enemigos y ritmos diferentes.

Nuestra nave al principio será muy débil, incluso con los power-ups que nos den a lo largo de cada canción, pero Symphony incluye un sistema de recompensas que hará que nuestra nave mejore.

Además, la inclusión de la Symphony of Souls añade un "innecesario" toque argumental y hará que poco a poco vaya aumentando la dificultad de cada canción, con la presencia de enemigos cada vez más poderosos. Quizá Symphony no es el mejor, pero vale la pena.

Valoración usuarios

Valoración de GTM



PVP:

6,99 €



Monográficos by GTM

Miyamoto

episodio 12

Simplemente Miyamoto

Más de tres décadas imaginando juegos. El genio que se esconde detrás de 8 de los 10 juegos más vendidos de todos los tiempos. Un tipo decidido a vivir en una infancia eterna y que redefinió por completo el negocio de los videojuegos

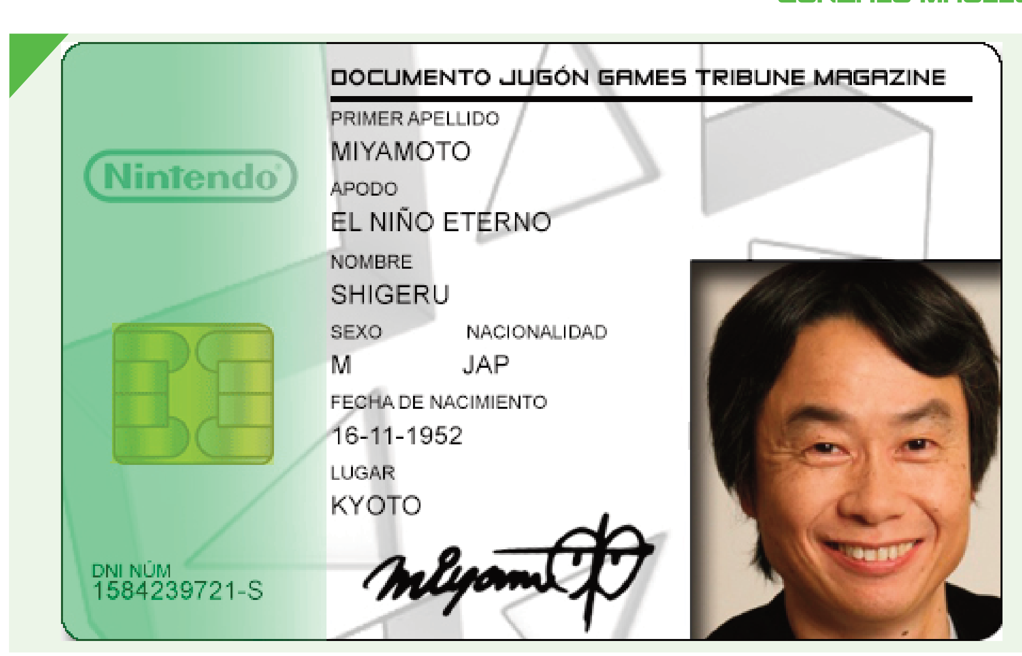
Más allá de las fobias que pueda despertar actualmente, es innegable que la industria de los videojuegos está en una deuda eterna con el genio de la eterna sonrisa. Y eso que como casi todos los grandes genios que repasamos en esta sección, sus inicios en el mundillo llegaron por casualidad.

Shigeru nació en un pequeño pueblo cerca de Kyoto. Siempre que las entrevistas se adentran en lo personal, recuerda las estrictas normas que imperaban en su hogar cuando era un infante. La escasa oferta de ocio del lugar le empujó a convertirse en un intrépido explorador del mundo que le rodeaba. Tanto es así que no esconde nunca que las cuevas, los lagos y los paisajes que rodeaban su casa han sido una fuente de inspiración constante para todas y cada una de sus obras.

Dotado de una sensibilidad por encima de la media y con una personalidad fuertemente marcada por los grandes clásicos de Disney, no conseguía encontrar la realización personal dentro del Diseño Industrial, carrera en la que logró graduarse en 1975. Falto de trabajo, su padre recurrió a un amigo personal para que empleara a su hijo. Aquél personaje no era otro que Yamauchi, presidente de Nintendo. Su primera labor en la compañía iba a ser la de pintar los paneles de las máquinas arcade.

Con una industria en clara desaceleración y tras varias decisiones erróneas por parte de Nintendo que estuvieron a punto de condenarla para siempre, Miyamoto recibió el encargo de readaptar las copias no vendidas de Radar Scope para hacer algo que atrajera de nuevo al público a los salones recreativos. La inspiración salió de Popeye, trasladando el trio amoroso a una joven, un chimpancé y un carpintero que se dedicaba a saltar. Aquél juego se llamó Donkey Kong, y tan solo el primero de una larga carrera de éxitos culminada con el Premio Príncipe de Asturias.

GONZALO MAULEÓN



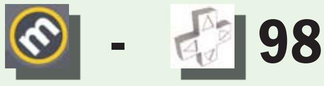
Definiendo el juego

Super Mario Bros.

No fue el primer juego que protagonizó Mario, pero sí el que lo consagró como uno de los iconos más importantes del S. XX. Super Mario Bros. fue lanzado en Japón en 1985, y rápidamente se convirtió en el mayor éxito comercial de la época. Tanto es así que durante dos décadas ha tenido el honor de ser el juego más vendido de la historia.

La importancia del título resulta capital. Hasta entonces los programas apenas eran escenarios estáticos donde los personajes se movían en ejes cartesianos para alcanzar un determinado objetivo y pasar a un nivel que no implicaba más que un mayor número de enemigos o una mayor rapidez de los mismos. Super Mario Bros. marcó las pautas de los juegos que vinieron después con un desarrollo de niveles encadenados y un argumento muy por encima de lo que era habitual en la época. A día de hoy sigue sorprendiendo la capacidad del equipo de desarrollo para concebirlo y hacerlo realidad.

Valoraciónes

 -  98

Aventura e historia

The Legend of Zelda

Las aventuras de Link son el otro gran icono de Nintendo. Desde su salida al mercado en 1986 siempre ha aparecido sistemáticamente y de forma recurrente en todas sus plataformas.

Al contrario que la saga Mario, Zelda goza de un argumento mucho más trabajado en el que la interacción con el entorno, los diálogos y los puzles se presentan como sus señas de identidad. Una franquicia que es capaz de colapsar el mercado cada vez que un nuevo capítulo es puesto a la venta.

Pero si preguntamos a sus fans cuál es su preferido, vamos a caballo ganador, puesto que su respuesta no será otra que Ocarina of Time. El juego que viera la luz en 1998 en Nintendo 64 coleccionó dieces uno tras otro a lo largo y ancho del globo terráqueo. A día de hoy sigue copando el primer puesto en Metacritic y desde entonces lidera casi todas las listas recopilatorias que enumeran los mejores juegos de todos los tiempos.



Valoraciónes



99 98

Lo próximo que veremos de él

¿Super Mario 4?

Aunque Miyamoto ha dejado de lado los focos del diseño y desarrollo, es muy dificil pensar que no lo vamos a ver liderando otros proyectos. Semanas antes del E3 conocimos sus intenciones de trabajar en con un grupo pequeño para llevar a cabo un proyecto casi personal. Aunque suene a noticia, lo cierto es que durante toda su carrera ésta ha sido siempre su forma de trabajar.

Casi al mismo tiempo saltó la noticia del registro por parte de Nintendo del nombre de Super Mario 4. Y desde entonces no hemos sabido prácticamente nada más del asunto, lo que ha dado pie a mil y una teorías sobre lo que se puede esconder tras ese nombre.

La más lógica invita a pensar que será el primer Mario que llegaría a WiiU, del cual solo se sabe que está en desarrollo y que ni siquiera hay una fecha de lanzamiento aproximada. Las cábalas comienzan cuando el 4 entra en juego, donde varias fuentes se atreven a asegurar que es una señal de una vuelta a las raíces. Algo que si tomamos por el sentido literal de la frase nos resulta bastante forzado, ya que significaría el retorno a las 2D en un momento en el que los Marios tridimensionales gozan de una salud de hierro y que entraría a competir con la línea New Super Mario Bros.

Fecha de salida

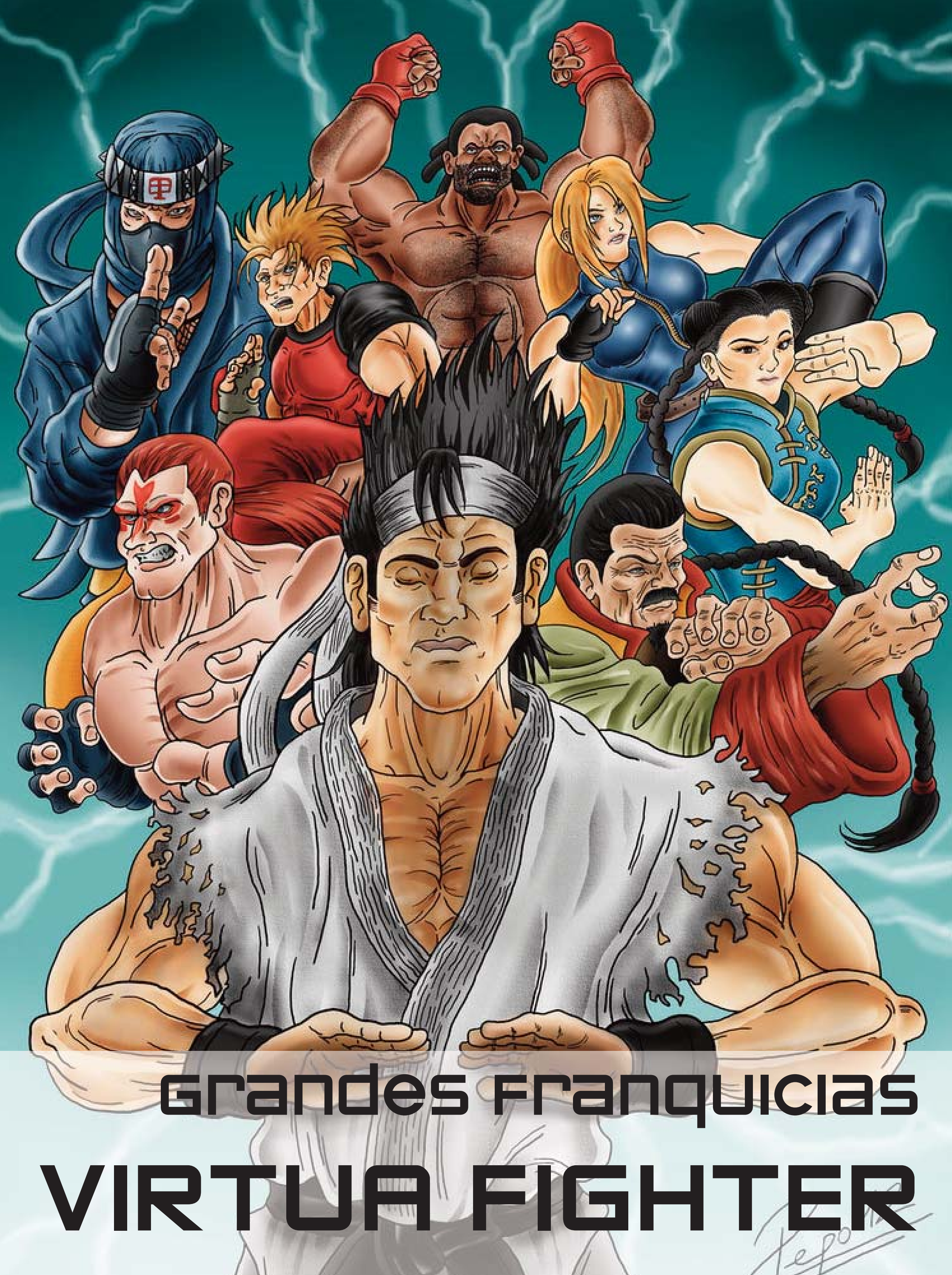
¿2014?

Lo que se ha dicho de él

"La nueva entrega apostará por el sabor tradicional, una fórmula que siempre dio buenos resultados a la compañía y que muchos gamers continúan añorando. Además, el buen sabor de boca que dejó el sobresaliente New Super Mario Bros augura un título potente y efectivo. "

Gamerzona.com





Grandes Franquicias

VIRTUA FIGHTER

EPISODIO 2

Virtua Fighter

Una de las obras más representativas y aclamadas de Yu Suzuki y posiblemente su hijo predilecto junto con Shenmue, Virtua Fighter fue el primer juego de lucha poligonal y apareció en Japón allá por diciembre de 1993. Supuso una auténtica revolución entre los aficionados a los mamporros y un éxito arrollador en los arcades, entorno al que sigue íntimamente vinculado a día de hoy

Alone in the Dark y Virtua Racing ya habían empleado aquella novedad llamada polígonos un año antes. Virtua Racing se había convertido en uno de los arcades más influyentes y mejor valorados de la historia y era también obra de Yu Suzuki. Los juegos de lucha estaban destinados a experimentar una revolución similar. En diciembre de 1993 aparecía en los salones recreativos nipones una máquina que lo cambiaría todo: el primer Virtua Fighter contaba con 8 luchadores (más el jefe final, la emblemática Dural) hechos de polígonos sin texturas, escenarios en los que podías caer del cuadrilátero y perder el combate, estilos de lucha "realistas" y un control basado en sólo 3 botones. Las bases establecidas se han mantenido casi intactas hasta hoy.

Ahora lo vemos muy normal, pero por aquel entonces la posibilidad de que te tirasen del ring no lo era tanto, como tampoco que los movimientos de los personajes estuvieran basados en artes marciales reales o que todo su espectacular repertorio de golpes pudiera llevarse a cabo mediante la combinación de G/P/K (guard/punch/kick) y direcciones en el pad. Tampoco era normal que pudiéramos seguir machacando a nuestro rival tras lanzarlo al suelo o que, tras un agarre, nuestra posición en el escenario y en el plano cambiara porque, al fin y al cabo, aquello era tridimensional.

Yu Suzuki se ganó un merecido puesto en el Hall of Fame de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas precisamente por obras como Virtua Racing y Virtua Fighter. Todas las entregas principales de Virtua Fighter han sido siempre un éxito de crítica por su trabajadísimo sistema de combate y su equilibrio entre pesonajes, aunque la serie haya acabado en un puesto de ventas modesto debido en parte a las muertes prematuras de las últimas consolas de Sega y su deteriorada imagen de marca.



El genio de Yu Suzuki, autor de otros clásicos como After Burner, Virtua Cop o Shenmue, estuvo a la cabeza de la serie durante las 4 primeras entregas

Virtua Fighter / Virtua Fighter Remix

La carga poligonal resulta arcaica con ojos actuales, así como la imposibilidad de aplicar texturas y no digamos ya otros elementos como pelo o transparencias, pero la placa Model 1 de Sega fue todo lo que Yu Suzuki necesitó para concebir el primer juego de lucha tridimensional. Con sólo 8 luchadores sin contar el jefe final, Virtua Fighter aparece en los salones recreativos en diciembre de 1993. El port de Saturn llegaría un año después a Japón y entre mayo y julio del 95 a occidente, terminado a toda prisa para el lanzamiento de la consola con un acabado inferior al original arcade. Para compensar a los jugadores que se quejaron con razón por este resultado, Sega encargó a AM1 el desarrollo de Virtua Fighter Remix, lanzado en arcades en abril de 1995 y en Saturn apenas unos meses después: una revisión ya con texturas aplicadas y mejoras en el control, que fue enviada gratuitamente a usuarios que registraron su compra. Sólo en Japón, claro. Virtua Fighter Remix fue portado a Windows como Virtua Fighter PC o simplemente Virtua Fighter, según el territorio.

En 1995 también de desarrolló el port para la malograda Mega Drive 32X. Aunque gráficamente inferior, ofrecía una jugabilidad suave y más fidedigna al original. Sin texturas, por supuesto, pero altamente valorado por crítica y público junto con la versión 32X de Virtua Racing por el buen aprovechamiento que ambos ports hacían de aquel hardware.

Una de las características que más nos llaman la atención actualmente son los saltos “flotantes” de los personajes, frente al estilo generalmente realista de los combates. Fue criticado en años posteriores y corregido en en entregas más modernas.



Plataformas
- Arcade, Saturn, MD 32X, PC

Año
- 1993/94/95/96

Productor y director
- Yu Suzuki

Luchadores
- 8 + 1

Desarrolla
- Sega AM2
- Sega AM1 (Remix)

Revisiones
- VF Remix en 1995 para Saturn, 1996 para PC

Virtua Fighter 2 / 2.1

Virtua Fighter 2 se convirtió en el título vendeconsolas de Saturn con todas las de la ley. Su carga poligonal era casi el doble, contaba con texturas realmente vistosas y se movía con espectacular fluidez. Dos nuevos personajes se unían al elenco y Dural ya parecía metálica, no simplemente gris. Todos los luchadores hacían gala de nuevos movimientos y nuevas voces.

Para su creación, Yu Suzuki visitó instalaciones militares tanto americanas como soviéticas con intención de usar su tecnología de simulación tridimensional, no disponible fuera del ámbito militar. Tras la caída de la URSS, Sega pudo imitar parte de esta tecnología sin tener que desembolsar los billones que la superpotencia le habrían exigido.

Virtua Fighter 2 apareció en los salones recreativos en noviembre de 1994, y en Saturn en diciembre del 95 (JAP/USA) y enero del 96 (EUR). Fue un éxito sin precedentes, ya que el port era extremadamente fiel al original. El único detalle importante que se echaba en falta era un puente bajo el cual pasábamos en el escenario de Shun. Por lo demás, la banda sonora y el total de movimientos de los personajes permanecían intactos. El control era igual de rápido y preciso que en el arcade, y el juego no cosechó más que críticas realmente positivas. Fue uno de los pocos títulos de Saturn en funcionar en el modo de alta resolución de la consola, superior incluso a la resolución del arcade. La revisión 2.1, que incluía diversas mejoras jugables y una banda sonora remezclada, se incluyó en el disco de Saturn, convirtiéndolo en la versión más completa y rejugable. En 1996 vino la versión (en 2D) para Mega Drive y en 1997 el port para PC. La revisión Sega Ages saldría en 2004 para PS2.



Plataformas
- Arcade, Saturn, Mega Drive, PC

Año
- 1994/95/96/97

Productor y director
- Yu Suzuki

Luchadores
- 10 + 1

Incorporaciones
- Shun di y Lion Raffale

Desarrolla
- Sega AM2
- 3D Ages (PS2)

Revisiones
- PS2, línea Sega Ages, 2004

Virtua Fighter 3 / Team Battle

Fue el primer juego de la placa recreativa Model 3 de Sega. La primera demo, revelada en marzo de 1996, fue calificada como “la más asombrosa muestra de poder gráfico en la historia de la industria” por la revista Computer and Videogames. Cuando el juego apareció en los arcades unos meses después, el éxito de entregas anteriores se repitió. Aoi y Taka se incorporaban al torneo con aiki-jujutsu y sumo como respectivas disciplinas, la intro por fin mostraba algo del trasfondo de los personajes (aunque poco, en consonancia con la ausencia casi total de argumento en la franquicia), los gráficos estaban tremendamente mejorados y los escenarios incluían distintas alturas con elementos como escaleras, rampas o dunas, lo que obligaba a plantear la estrategia de lucha teniendo en cuenta estos factores. Además, se incluyó un cuarto botón para realizar movimientos de evasión, es decir, esquivar un golpe desplazándose hacia el interior del escenario.

Tanto esta característica como la presencia de Taka desaparecieron en posteriores entregas. La primera, por mantener la simpleza del esquema de 3 botones (permitiendo el movimiento de evasión mediante otras combinaciones) y la segunda por el empeño de AM2 en perfeccionar el sistema de movimientos y colisiones de un luchador tan voluminoso como Taka, con el que no quedaron satisfechos en VF 3.

La revisión TB (Team Battle) llegaría a arcades un año después y sería convertida con prisas a Dreamcast para su lanzamiento, dando como resultado un juego notable pero ligeramente inferior al arcade. Coincidiendo con la salida de la consola, apareció en 1998 en Japón y en 1999 en tierras occidentales.



Plataformas
- Arcade, Dreamcast

Año
- 1996/97/98/99

Productor
- Yu Suzuki

Luchadores
- 12 + 1

Incorporaciones
- Aoi Umenokoji y Taka Arashi

Desarrolla
- Sega AM2
- Genki (Dreamcast)

Virtua Fighter 4 / Evolution / Final Tuned

Con Sega fuera del mercado de las consolas, Virtua Fighter 4 sería la primera entrega de la serie en ser convertida a una plataforma "de la competencia". El original apareció en 2001 en arcades y en 2002 en PS2, convirtiéndose en un éxito de crítica y público. El port sorprendió gratamente por su fidelidad en todos los aspectos, especialmente porque las pérdidas a nivel gráfico fueron mínimas pese a que el arcade funcionaba en un hardware más potente (la placa Naomi 2).

Se habían eliminado las distintas alturas de los escenarios, aunque se conservaban las paredes, con idea de permitir un juego más equilibrado, menos "random", habían desaparecido los saltos "flotantes" y se podía castigar dura y repetidamente al enemigo al acorrarlarlo contra una pared. Dos nuevos luchadores se unían al elenco: un monje Shaolin llamado Lei Fei que alternaba continuamente entre distintas poses de guardia y estilos y una luchadora brasileña de *vale tudo* y muay thai con dos *movesets* alternativos que podían cambiarse en pleno combate. Fueron los luchadores más "experimentales" de AM2.

En 2002 se lanza la revisión VF 4 Evolution en arcades. Ofrece la posibilidad de personalizar a los luchadores y es convertida a PS2 en 2003 incluyendo un profundo modo de entrenamiento ideal para aprender el cada vez más intrincado y depurado sistema de combate de la serie. Brad Burns y Goh Hinogami añadían muay thai puro y judo al juego, mientras Vanessa dejaba de lado el muay thai para convertirse en luchadora exclusiva de *vale tudo*, aún con dos *movesets*.

VF 4 Final Tuned incorporó las últimas mejoras jugables y retoques de escenarios en 2004, únicamente en arcades japoneses.



Plataformas
- Arcade, PS2

Año
- 2005

Director
- Toru Ikebuchi

Director ejecutivo
- Yu Suzuki

Luchadores
- 13 / 15 + 1

Incorporaciones
- Vanessa Lewis y Lei Fei
- Brad Burns y Goh Hinogami

Desarrolla
- Sega AM2

Virtua Fighter 5 / R / Final Showdown

Virtua Fighter 5 y sus sucesivas revisiones se han convertido en una de las recreativas más rentables en su país de origen, disputándose el ranking mensual con otros títulos más recientes hasta hoy. Los gráficos experimentaron un salto evidente a la nueva generación y el sistema de combate se volvió más técnico y profundo que nunca, incluyendo multitud de sutiles cambios jugables y docenas de nuevos movimientos. Eileen y El Blaze, expertos en kung-fu del mono y lucha libre mexicana respectivamente, se unen al torneo en la primera versión, lanzada en arcades japoneses en 2006, mientras que el karateka Jean Kujo y el campeón de sumo Taka Arashi se incorporaban en VF 5 R en 2008. Los diseñadores devolvían a Taka a la serie tras haber desarrollado un sistema de combate lo suficientemente equilibrado y técnicamente realista para que el personaje tuviera cabida (nunca mejor dicho).

La primera actualización del VF 5 original llegaría en 2007 a recreativas y PS3, y la segunda unos meses más tarde a recreativas y Xbox 360 con juego online. A partir de ahí siguieron sucediéndose actualizaciones hasta que, en 2008, aparece la revisión Virtua Fighter 5 R en los salones japoneses, con dos actualizaciones ese mismo año y otra en 2009, incluyendo numerosas mejoras, cambios en los escenarios y nueva banda sonora. Por fin, en 2010, aparece la versión definitiva: Virtua Fighter 5 Final Showdown supone la culminación de años de perfeccionamiento atendiendo al feedback de los jugadores y trae consigo más de 50 reajustes por personaje, nueva banda sonora (otra vez) y, en su posterior actualización en 2011 y port a consolas en 2012, un excelente modo de entrenamiento.



Plataformas
- Arcade, PS3, Xbox 360

Año
- 2006 / 2007 / 2008 / 2009 / 2010 /2011 / 2012

Director
- Yoshihiro Tsuzuku

Productor
- Noriyuki Shimoda

Luchadores
- 17 / 19 + 1

Incorporaciones
- Eileen y El Blaze
- Taka Arashi y Jean Kujo (VF 5 R)

Revisiones
- Prácticamente una cada año desde su salida en arcades



Spin-offs, crossovers y derivados

Esta imagen es una de las que ilustraban los distintos endings de **Fighters Megamix**, un crossover de Saturn que mezclaba todos los personajes y escenarios de Virtua Fighter 2 y Fighting Vipers con varios de Virtua Fighter Kids, Sonic the Fighters e incluso Virtua Cop, entre otras series de la casa.

Una adaptación 2D de Virtua Fighter inspirada en la serie de animación vio la luz en Master System y Game Gear como el nombre de **Virtua Fighter Mini** / Virtua Fighter Animation.

Virtua Fighter Kids no fue sino una auto-parodia en la que todos los personajes eran *super-deformed*, es decir, aniñados y cabezones. **Fighting Vipers** había sido otro arcade de lucha de AM2 que empleaba el mismo motor que Virtua Fighter 2 pero incluía paredes y armaduras que podían romperse. En la misma placa Model 2, AM1 y Tecmo desarrollaron **Last Bronx** y **Dead or Alive**, respectivamente. Ambos eran evoluciones del sistema de combate original de VF: uno añadía armas y localizaciones reales de Japón y el otro ponía especial énfasis en los movimientos de contraataque... y en los balanceos del pecho de las luchadoras.

Shenmue, la aventura de mundo abierto de Yu Suzuki, se concibió en principio como "Virtua Fighter RPG", aunque a lo largo de su desarrollo fue evolucionando hasta el juego que conocemos hoy. Posteriormente, este mismo concepto se convertiría en **Virtua Quest**, un RPG con protagonistas infantiles para PS2 y Game Cube en el que aparecían los personajes de Virtua Fighter 4.

Por último, **Dead or Alive 5** incluirá a Akira y Sarah de VF como luchadores; y **Project X Zone**, un RPG táctico con personajes de Capcom, Namco y Sega, hará lo propio con Akira y Pai.

Otros títulos

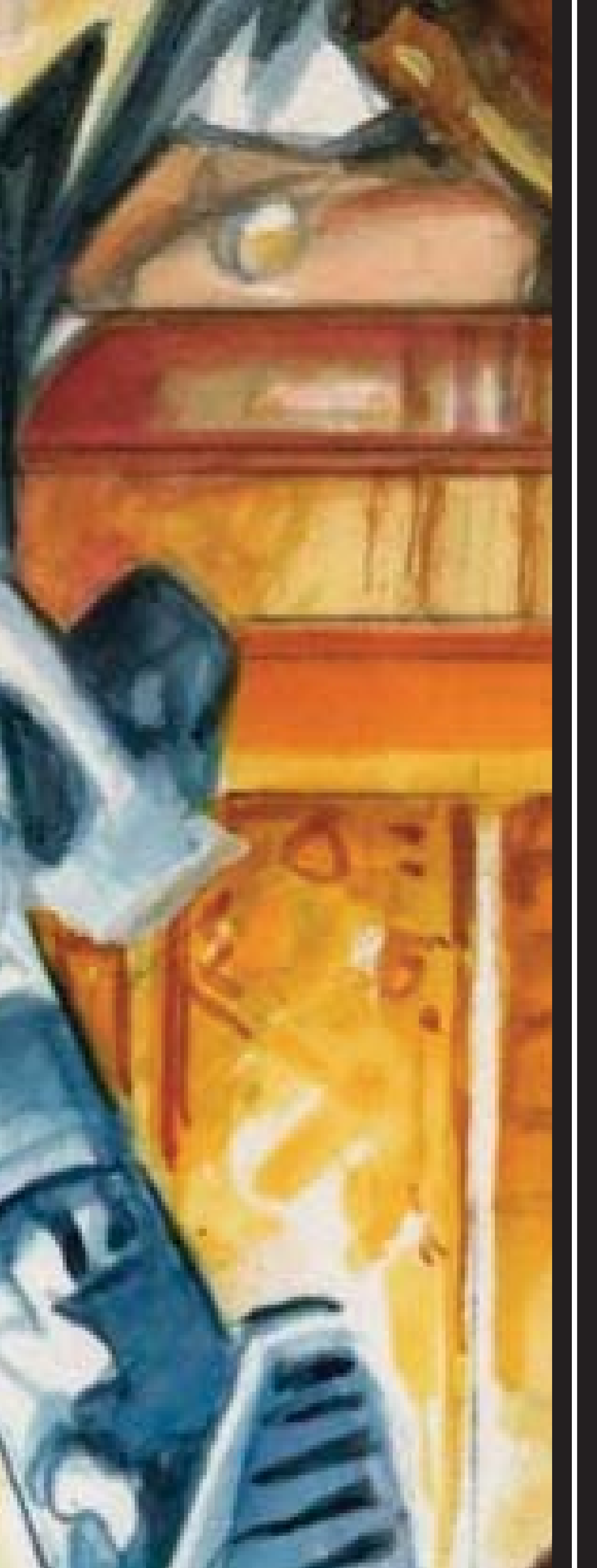
Crossovers
- Fighters Megamix
- Project X Zone
- Dead or Alive 5

Spin-off
- Virtua Fighter Kids
- Shenmue
- Virtua Quest

8 bits
- Virtua Fighter Mini / Animation

Inspirados
- Fighting Vipers
- Last Bronx
- Dead or Alive





15 minutos con

Jaume Esteve

Seguro que en los últimos meses habéis oído hablar de él. Perodista de profesión y videojugador por afición, decidió aunar sus dos pasiones para dar forma al que posiblemente sea el próximo referente a la hora de rememorar los gloriosos años del software español. Hablamos con el autor de Ocho Quilates. La obra nacida del crowdfunding y que prepara la salida al mercado de su segundo tomo. Aún estás a tiempo de reservarlo.

Ocho Quilates está a punto de recibir el segundo capítulo de la historia que intenta reunir la época dorada del software español

GTM - ¿Quién es Jaume Esteve Gutiérrez?

Un pobre desgraciado que se intenta ganar la vida como puedo en esto del periodismo (en general) del videojuego (en particular). Aparte de esta cuidadísima descripción, soy un tipo corriente apasionado por la música, el cine y los viajes. Vamos, lo que podrías encontrar en el 99% de descripciones personales.

GTM - ¿Y el Jaume jugón? dices en la biografía de Ocho Quilates que no recuerdas cuál fue tu primer experiencia con un videojuego, pero ¿cuál es tu primer recuerdo "videojueguil"?

Estoy entre el Knightmare, el Antarctic Adventure, La Abadía del Crimen o alguno de los Jack the Nipper, Three Weeks in Paradise... También podría ser el Athletic Land. Ya te digo, tengo un batiburrillo interesante en el que rebuscar.

GTM - ¿Cuál es tu juego preferido de siempre?

Esa pregunta es demasiado jodida... Te diré cinco y así quedo en paz conmigo mismo: La Abadía del Crimen por el juego en sí, por los recuerdos y por toda la historia que hay detrás, Metal Gear Solid 3, la saga Mass Effect, cualquier Football Manager y Super Mario World. Hay poca gafa de pasta en esta lista, pero son los primeros que se me vienen a la cabeza en mi lista de greatest hits.

GTM - ¿A qué estás jugando actualmente?

Me pillas justo de vacaciones por lo que me he traído lo justo. Civilization V Gods & Kings, Everybody's Golf y Little Big Planet para Vita (el Everybody's es un vicio INFINITO) y el Ocarina para la 3DS XL, que todavía no he sido capaz de comenzar.

GTM - Vayamos a Ocho Quilates ¿cómo surge la idea de escribir un libro sobre el tema?

Básicamente por la carencia que teníamos en nuestro país de un libro así y la ausencia total de una fuente a la que acudir para consultar datos relativos a esa época. Me apasionaba más la historia detrás de la Edad de Oro que los juegos en sí y por ahí intenté enfocarlo. El hecho de que toda la información que había por internet estuviera dispersa en mil sitios diferentes y, en algunos casos, con informaciones donde se echaba de menos escuchar a todas las partes implicadas, me empujó del todo a meterme en este embolado.

GTM - ¿Cómo consigues que llegue a fructificar la idea? ¿cuáles son las principales trabas que encuentras en el camino?

Durante la investigación, entrevistas y escritura, no hubo trabas y problemas más allá de los que te surgen al compatibilizar tu vida con un proyecto de este estilo. El drama llegó al buscar una editorial que publicara el libro para poder editarlo por la vía tradicional. Entre las que no editan li-







bros de videojuegos porque nadie edita libros de videojuegos (la pescadilla que se muerde la cola), las que no le ven salida hasta finales de 2013, como muy pronto, o las que, directamente, te quieren hacer una pirula detrás de otra, consiguen que se te quiten las ganas de publicar.

GTM - ¿Cuándo decides que se va a dividir en varios episodios?

Cuando, harto de las pirulas de las editoriales, me decido a costear yo la impresión y a distribuirlo por mi cuenta. Ha sido una decisión puramente económica. Sin entrar en detalles, editar todo el texto en un sólo volumen era más caro que hacerlo por separado.

GTM - ¿Cuantas entrevistas hiciste para escribir el libro?

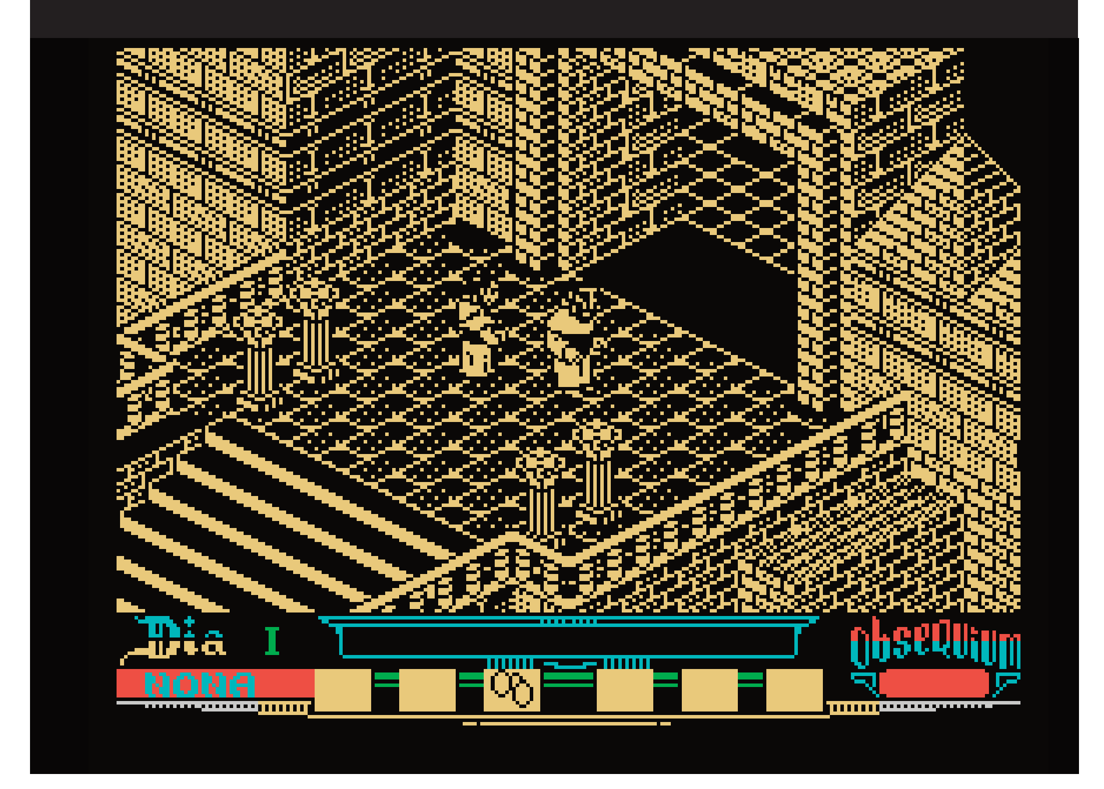
Si te digo la verdad, no tengo la cifra exacta a mano. Sé que está entre las 40 y las 50, lo que no se acerca, ni de coña, a las 500 que tiene Kent en su historia de los videojuegos pero también hay que entender que el cotarro, en este país, lo movían cuatro gatos.

GTM - ¿Cuál fue la entrevista que más te costó concertar?

El más difícil de encontrar fue José Luis Domínguez, que no tenía lazos con ninguno de los otros personajes y al que cuesta localizar en la actualidad. Afortunadamente para el relato, conseguí dar con él a última hora.

GTM - ¿Y el personaje que más te sorprendió al entrevistarlo?

Hay varios. Posiblemente Pablo Ruiz, José Antonio Morales y Paco Pastor. Del primero me esperaba a alguien mucho más seco, con el segundo descubrí a un gran tipo que cuenta unas historias cojonudas y el tercero fue el mejor vendedor que tuvimos en nues-



“El principal problema vino como no podía ser de otra manera con las editoriales. Los libros de videojuegos no interesan”

“Para hacer el proyecto han sido unas 50 entrevistas. Están muy lejos de las 500 de Kent, pero aquí el cotarro lo movían cuatro gatos”

“Es posible que España vuelva a ser un referente en desarrollo. Estamos mucho mejor que hace diez años”

tro país en los ochenta así que te puedes imaginar cómo fue la charla.

GTM - ¿Cómo conseguiste acceder a todos los documentos, revistas y demás que citas en el libro?

Es mucho más fácil de lo que te crees. Todas las Microhobby están colgadas en Internet, las MicroMania se pueden "comprar" en el eMule (no entiendo porque no dan permiso para revisar las de las dos primeras épocas) y gran parte de la información de Inglaterra se puede conseguir a través de World of Spectrum.

GTM - Eres ya un experto en el tema ¿como ves la situación actual del sector del videojuego?

Llevamos unos últimos dos o tres años un poco planitos. Lo decía el otro día un jefazo de Ubisoft, que por culpa de no sacar nueva generación de consolas nadie se arriesgaba con nuevas IPs y que éstas siempre aparecían ligadas a una nueva consola. A ver si se confirman los pronósticos y el año que viene ya hemos renovado todo el ciclo...

-GTM ¿Y la de la producción de videojuegos en España?

Estamos muy fuertes, aunque podríamos estar mucho mejor. Hemos demostrado que somos capaces de hacer hitazos y petarlo pero nos falta esa consistencia para estar ahí con mayor regularidad. La situación económica actual no invita al optimismo, desgraciadamente.

GTM - ¿Que haría falta para que



España volviese a ser una potencia en el desarrollo de videojuegos como lo fue en los 80s?

Para comenzar, tener varios estudios muy fuertes y una buena editora que pudiese apoyar los grandes lanzamientos. Vamos haciendo las cosas poco a poco, pero por lo menos el panorama pinta muchísimo mejor que hace diez años.

GTM - Has anunciado recientemente que para el segundo volumen vas a tirar de crowdfunding. ¿Cómo se financió el primer volumen ya a la venta?

Fue totalmente autofinanciado. Podría haber optado por esta opción para el segundo pero con las recompensas que fui apalabrando con varios de los personajes que aparecen en el libro, me pareció que el crowdfunding era una buena opción para sacarlo adelante y premiar de alguna manera a la gente que confía en este proyecto desde el minuto cero.

GTM - ¿Es el crowdfunding la mejor alternativa para proyectos de este tipo? ¿La única?

Si tienes quién te financie estos proyectos, no te hace falta, está claro. No diría que sea la única pero creo que es una buena herramienta para proyectos que cuentan con una comunidad sólida y dispuesta a apostar por según qué proyectos. Yo no me puedo quejar, en 36 horas conseguimos el dinero que pedíamos.

GTM - ¿Que sentiste al alcanzar la cifra solicitada en el crowdfunding en solo 36 horas?

Pues es una sensación extraña entre estupefacción y gratitud. Aunque tenía mis esperanzas de conseguir la cifra a lo largo de los 40 días, dada la acogida del primero, ni de coña había esperado esta respuesta. De hecho, si empecé con la colecta a mediados de mes y no el mismo 1 de agosto fue para que parte de la campaña se desarrollara en septiembre y así pudiese captar al mayor número de gente, así que imagínate...

“Cuando no hay nadie que financie tu idea, la opción del crowdfunding es bastante buena. Y más cuando tienes una comunidad fuerte detrás ”



“Yo no me puedo quejar. Puedo decir que me siento un privilegiado. Ha logrado recaudar la financiación necesaria 36 horas después de lanzar la idea. La acogida me ha sorprendido a mí mismo”

GTM - ¿Has recibido algún tipo de ayuda o subvención para la publicación de tu obra?

Ninguna, para el primer volumen todo corrió de mi bolsillo y para este segundo he contado con la ayuda de todos aquellos que han querido poner su granito de arena para el proyecto.

GTM - ¿Cuál será el próximo proyecto de Jaume Esteve Gutiérrez tras el volumen II de Ocho Quilates?

Descansar unas semanas... No, en serio, tengo varias ideas en forma de libros pero tengo que guardármelas para ver qué hago con ellas. Lo que sí te puedo anunciar es que algunas están relacionadas con el videojuego en España.

GTM - ¿Alguna anécdota que nos puedas contar y no pudieses meter en los libros?

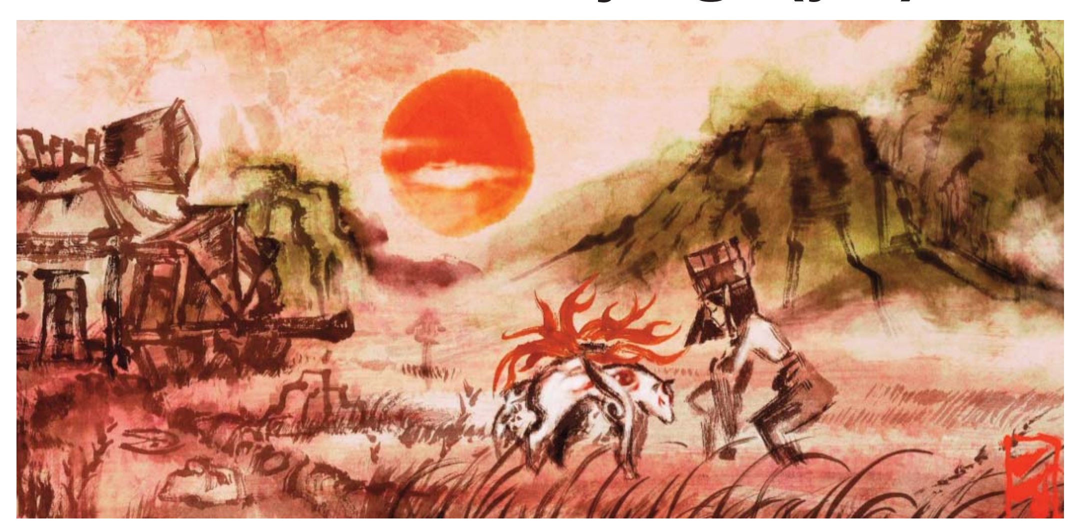
Hace unas semanas, hablando con Paco Pastor, me contó una buenísima que aún me arrepiento de no haber conocido a tiempo. La historia es que contaba que cuando abrió ERBE el éxito fue tan rápido que llegaron a colapsar el edificio en el que tenían la oficina. Era un piso en un edificio normal y corriente y la gente se apilaba en las escaleras para hacer cola. Entre los que hacían cola un día apareció... ¡el ministro de Educación! Me quedé ojiplático cuando me lo contó...

GTM - Muchas gracias por alimentar nuestra nostalgia y mucha suerte con el proyecto.

¡Muchas gracias a vosotros por confiar en él y por vuestro apoyo!■


juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

La falacia del videojuego (y II)



¿Es el videojuego arte? Probablemente sea esta una de las cuestiones más difíciles de abordar en relación al entretenimiento electrónico. Yo pienso que un videojuego sí puede llegar a ser arte, pero también opino que cuando se plantea este tema normalmente no se enfoca la cuestión de forma correcta

Hablar de arte es algo que suele hacerse en términos extremadamente serios y formales. Digamos que uno al hacerlo siente la tentación de ponerse muy digno y adoptar un tono trascendente o rimbombante. No obstante yo creo que el arte tiene más que ver con el sentimiento o la emoción que con otra cosa, es decir, se trata, bajo mi punto de vista, de lo más opuesto que hay al pensamiento racional o al intelecto. Quiero decir con esto que en términos generales el arte se mueve más en el terreno de las sensaciones que en el de las ideas. Quizás precisamente por ello sea un tema complicado de abordar desde la lógica y en el que puede resultar extremadamente difícil llegar a ponerse de acuerdo.

Hoy en día las novelas de Sherlock Holmes se tienen, con razón, por clásicos incontestables de la literatura, pero en su momento el propio autor, Sir Arthur Conan Doyle, las consideraba obras mediocres y representaban para él trabajos puramente alimenticios a los que se veía en la necesidad de acudir para poder pagarse la hipoteca. Al parecer este magnífico escritor terminó incluso hasta el moño de la figura del famoso detective inglés y esclavizado en cierta medida por la criatura que él mismo había tenido el talento de crear. Con este ejemplo pretendo señalar que si el carácter artístico de una obra es una cuestión oscura o dudosa para el propio autor de la misma, entonces hablar de arte ha de ser algo terriblemente complicado. Un terreno pantanoso en el que, en última instancia, quizás lo único importante sea la opinión que cada uno se forme de una obra determinada atendiendo a las emociones que ésta logre transmitirle.

Desde este punto de vista considero que cualquier actividad humana, por cotidiana que sea, puede llegar a tener cierto valor artístico. Es decir, que sin llegar a alcanzar evidentemente un nivel equiparable al de William Shakespeare o de Plácido Domingo cantando el Nessum Dorna, sí pueda ser capaz en un momento dado de generar cierta emoción, siem-

Catalogar algo como arte es muy complejo. A veces hasta el propio autor no es consciente de ello



pre que se realice con las dosis necesarias de talento, gracia, duende o... arte.

Desde hace años suelo visitar a mis padres los domingos. Mi intención es la de verles y charlar con ellos, pero además, para que vamos a engañarnos, la de degustar la paella con que normalmente nos obsequia mi madre ese día. Aunque suelo llegar con tiempo suficiente como para hacer el aperitivo con mi padre, en ocasiones él no se encuentra en casa, por lo que me refugio en la cocina. Mientras mi madre se afana con el guiso y charlamos sobre cómo ha ido la semana, me tomo una cerveza y el olor a comida hace que sienta un hambre que no cambiaría ni por todo el oro del mundo. Con los años los gestos de ella han perdido la agilidad de la juventud, pero en ellos sigo reconociendo los ademanes y la maestría que apreciaba de niño, cuando rehogaba el sofrito, echaba arroz o añadía más agua si era menester. Es decir, aprecio en ella un estilo, una forma de hacer las cosas que podrá ser mejor o peor, pero que nunca he visto en ninguna otra persona y que, además, me recuerda a mi infancia. Por no hablar de que la paella le sigue quedando cojonuda a día de hoy. Con esto quiero decir que la imagen de mi madre cocinando puede tener para mí mayor valor artístico que la contemplación de un cuadro, en tanto en cuanto es capaz de transmitirme lo que acabo de comentar.

También es posible encontrar algo de arte en actividades menos amables que las culinarias. Si se atizan bofetadas con la gracia o el salero suficientes, uno puede llegar a ser un ex-

Sir Arthur Conan Doyle consideraba su obra Sherlock Holmes como algo mediocre. Hoy son una de las piezas más importantes de la literatura del pasado siglo





perto en artes marciales. La escena de dos tipos abriéndose el cráneo sobre un cuadrilátero puede constituir un espectáculo realmente conmovedor, pero si nuestro asiento está situado en primera fila y unas gotas de sangre vienen a salpicarnos justo en el rostro, quizás surjan en nuestro ánimo ciertas dudas acerca del carácter artístico de dicho espectáculo. Para evitar que un percance de estas características pueda enturbiar nuestra opinión, siempre podemos recurrir a la ficción y contemplar a un par de colegas dándose sopapos al Street Fighter. En Youtube existen multitud de videos acerca de torneos relacionados con este videojuego, algunos de ellos tan antológicos que harán que te preguntes lo siguiente: si hay gente para la que es arte lanzar un cubo de pintura sobre un lienzo, el gol de Maradona a Inglaterra en México 86 o el simple hecho de ver a su madre cocinando una paella un domingo por la mañana, ¿por qué no va a serlo la impresionante demostración de talento de un tipo jugando en una recreativa?

La primera vez que acudí a una galería de arte no era más que un mocoso. Recuerdo que en el barrio había varias y en ninguna de ellas cobraban entrada. En su interior no había cuadros o esculturas, pero los sábados por la tarde exponía sin falta Luismi. Todos le llamaban Conejo, "Cone" para abreviar, porque tenía unos incisivos desproporcionados. Pese a que un día apareció sin uno de ellos, nunca consiguió desprenderse del mote. Cuando Cone introducía una moneda en el Ghosts 'n Goblins era el momento en que comenzaba la función. Todos nos apiñábamos alrededor suyo para contemplar su habilidad a los mandos. En esa recreativa he visto partidas realmente memorables gracias a ese chaval de dentadura irregular. Pese a su enorme talento no recuerdo haberle aplaudido ni una sola vez en mi vida. La gente de los recreativos siempre ha sido respetuosa con los virtuosos, pero nunca agradecida. Esta circunstancia quizás obedezca al hecho de que todos aquellos que contemplábamos embelesados cómo Sir Arthur se convertía en un guerrero invencible cuando la moneda había salido del bolsillo de Cone, éramos al mismo tiempo artistas que, al sabernos inferiores, preferíamos asistir al espectáculo en riguroso silencio.

¿Es el videojuego arte? Cuando me formulan una pregunta para la que no tengo una repuesta clara, procuro encontrarla por analogía: ¿Es el ajedrez arte? Quizás no exista juego más

¿Por qué no va a ser arte la demostración de talento de alguien a los mandos de un pad?

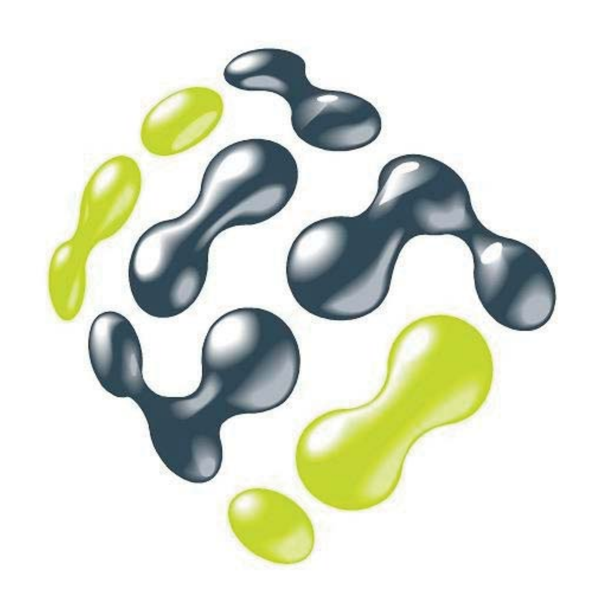


profundo y complejo que este. Muchos expertos en educación infantil defienden incluso su enorme potencial pedagógico y lo recomiendan como asignatura obligatoria. Realmente unas piezas talladas con maestría pueden ser una auténtica pieza de museo, al igual que los gráficos, historia, etc. de un videojuego. Pero cuando preguntamos si el ajedrez es arte la pregunta va dirigida al juego en sentido estricto, no al tablero. Si comprendemos esto hallaremos fácilmente la respuesta: depende quién juegue. Si soy yo, rotundamente no, pero si juega Adolf Anderssen entonces la cosa cambia.

Al igual que opinan los grandes gurús de la industria, siempre he pensado que el videojuego no es arte en sí mismo. Cuando compras un título tan sólo adquieres una compilación de ceros y unos petrificada en la superficie de un disco. Ciertamente en el caso de una película o un cd de música sucede algo parecido, pero una vez pulses el botón play la obra cobrará vida ante tus ojos o en tus oídos. En el caso de un videojuego eso no es suficiente: sin alguien manejando un pad, cualquier juego permanecerá detenido, muerto. Un desarrollador de videojuegos, al igual que un fabricante de tableros de ajedrez, puede hacer arte con el envoltorio, pero, hablando de jugabilidad en sentido estricto, no crea obras artísticas, aunque sí los mimbres necesarios para hacerlas. De la calidad de esos mimbres dependerá en buena medida la posibilidad de crear algo sublime, pero ese es un trabajo que te corresponde a tí. Te resultará más sencillo lograrlo con Street Fighter que con Nintendogs, salvo que seas, como yo, demasiado torpe con el pad. Eso sí, si eres un auténtico artista, quizás puedas llegar a tocar el cielo con la punta de los dedos.

Un juego por sí mismo no es arte. Es algo muerto. Una sucesión de ceros y unos que no dicen nada. Es necesario interactuar con él para que logre mostrar lo que encierra. Es en ese punto donde la cosa cambia

Javier Lezón "J"
Podcast Game Over



Tectoy

FÁBRICA DE SUEÑOS
TECTOY

PORQUE ELLA LO VALE

Haciendo suyas las viejas glorias

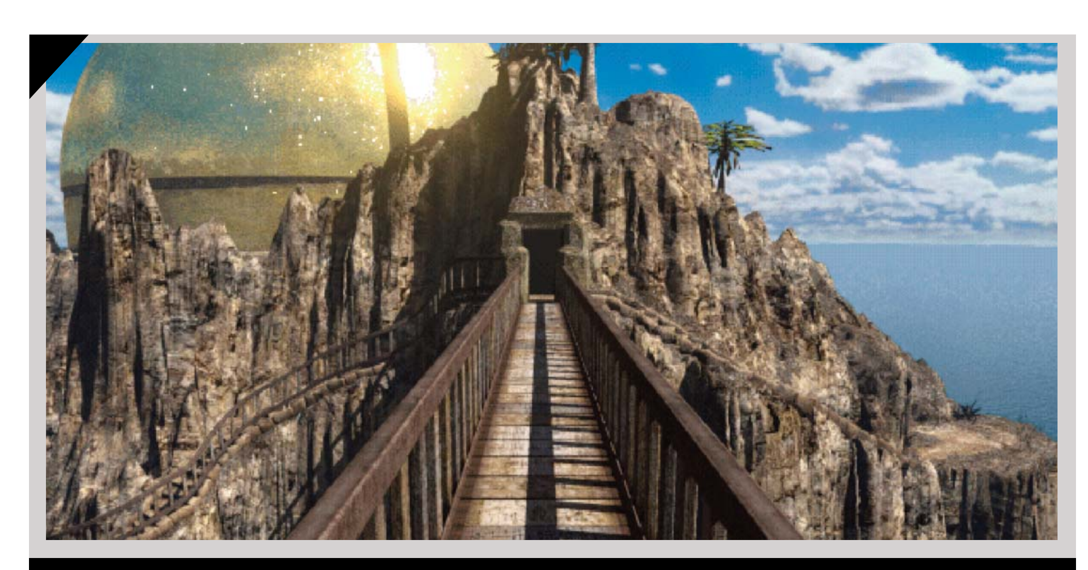
El tiempo pasa y el mundo avanza. Es algo lógico y a veces incluso necesario. Sin embargo existen todavía compañías que prefieren mantener un pie en el pasado sin que por ello dejen de atender a su presente

Ese es el caso de **Tectoy**. Una importante y conocida compañía desarrolladora de videojuegos afincada en Brasil y fundada en **1987**. Un nombre que pese a ser poco conocido fuera de sus fronteras, lo cierto es que llegaría a gozar de gran popularidad incluso a nivel internacional, en la última mitad de la década de los noventa.

Fabricante de juguetes, videojuegos y productos electrónicos en general, con el tiempo esta compañía acabaría dedicándose en exclusiva al desarrollo de videojuegos, una pujante industria que la convertiría, veinticinco años después y ya con un nuevo logotipo y una línea comercial más definida, en una de las empresas más fuertes que cotizan en la importante **Bolsa de Valores de Sao Paulo**; la primera de América y la segunda en el mundo. Dando por contrastada la situación del sector de los videojuegos en estos tiempos.

Pero para entender cómo es que ha llegado a ser lo que es ahora, debemos no sólo retrotraernos hasta sus logros, sino también a cómo fueron sus inicios. Desde una pequeña casa taller en la barriada de Sao Paulo hasta la megaempresa de la actualidad.

La historia del creador de **Tectoy** podría ser la de cualquier hombre hecho a sí mismo. En este caso estamos hablando de Daniel Efraim, un emigrante argentino al que un buen día de 1987 se le ocurrió la genial idea de crear sus propios juguetes para la población infantil en la misma ciudad que lo acogió. Por aquel entonces muy poca gente se dedicaba a fabricar juguetes de alta tecnología, así que siendo sinceros, no es que Daniel lo tuviera muy difícil para hacerse con un nombre en ese mismo sector en Brasil. No tardó mucho en empezar a deslumbrar con luz propia, y sería poco después cuando llegaría a convertirse en el único representante y distribuidor oficial de **SEGA** para todo el país. Una buena muestra de que no



Riven cuenta con su propia traducción y voces dobladas al portugués de Brasil



tener competencia ayuda... y si eres bueno, mucho más.

Hasta aquí todo bien y nada del otro mundo. Hay millones de historias que comienzan y terminan así a lo largo y ancho de todo el planeta, pero entonces... ¿qué es lo que hace que Tectoy forme parte del recuerdo de muchos jugones veteranos tanto dentro como fuera de la propia Brasil?

La respuesta todavía hoy nos sigue sorprendiendo, conformando a esta empresa como la única en su especie y género. No es otra que su fantástica capacidad para conseguir que, muchos años después y en una época en la que el 3D y los sonidos multidireccionales se apoyan en una potencia cada vez más colosal de hardware, en pleno desarrollo de la segunda década de este nuevo milenio, fabrique y distribuye -- y lo más increíble, vender-- videojuegos y sistemas tanto de 8,16,32 como de 128 bits. Algo que ninguna otra empresa ha podido lograr hasta el momento y que resulta impensable en estos tiempos.

Pero no es eso lo que más nos llama la atención de Tectoy,

Master System, Game Gear, Megadrive, Sega Saturn, e incluso la Dreamcast. Todas pasarían por las manos de Tectoy

sino es ese afán por el que la compañía siempre ha tenido, de hacer suyos los videojuegos de otros desarrolladores, en especial aquellos que corren en plataformas como **Master System, Game Gear, Megadrive** o la mítica **Dreamcast**. Tratándose en muchos casos; desde nuevos niveles, personajes, traducciones, así como otras modificaciones. Pero por lo que más se le conocería, al menos en el sur de Europa, sería por sus traducciones al portugués hablado en Brasil. Juegos como el clásico point & click Riven, de Sega Saturn, llegarían incluso con un doblaje propio.

Por eso y porque resultaba toda una rareza –frikada en la actualidad – ver juegos de 8 bits totalmente traducidos a un idioma conocido (en mi caso particular), para todos aquellos infantes que todavía no conocían el inglés o al menos nos sonaba casi a chino. Así que poder entender con facilidad el poco texto que había era una gran ventaja que se agradecía. No fueron pocos los juegos de esta índole que acabaron pasando por mi viejita de **SEGA** recién llegados del rastrillo.

Pero Tectoy no sólo se limitaría a desarrollar, copiar, modificar o traducir videojuegos. Era tal el éxito del que la consola Master System gozaba en el gigantesco país sudamericano – Nintendo ni se atrevía a entrar allí-- que la compañía se atrevió incluso a desarrollar sus propios y particulares sistemas de entretenimiento (adjuntos en las fotografías que acompañan al artículo). Copias del mismo y adap-

Tectoy no sólo se limitó a desarrollar, copiar, modificar o traducir videojuegos, sino que también crearon su propia línea de consolas

tados a las necesidades e inquietudes del público brasileño. Algo similar a lo que desde siempre hicieron en China con sus versiones de **PSX** así como de otras consolas. Sólo tenían que cambiarle el nombre, añadir algún extra y ni siquiera toquetear la carcasa; ya teníamos otra Master System con cartuchos de más capacidad y con un hardware mejorado.

Pero incluso se atreverían con tecnología propia, como la **Zeebo**, una consola de séptima generación de código abierto construida en cooperación con desarrolladores de hardware y software de otros países.

Y fieles a querer tocar todos los palos, también se dedicarían a la distribución de títulos Starcraft en Brasil, siendo los únicos y principales responsables de que se diera a conocer por aquellos lares.

El futuro de esta empresa por lo tanto, sigue siendo prometedor, afrontando nuevos retos como desarrollar para Android.

DANI MERALHO
REDACTOR GTM





GTM Opina:

A veces querer no es poder



Dani Meralho
Redactor de GTM

Las plataformas de distribución digital son una de las herramientas que más simplifican tiempo y esfuerzo a los jugadores. En ocasiones tanto, que suponen un problema

Atentos a la escena: domingo por la tarde, la suegra en su casa, tu mujer y los niños de compras. Estamos solos y es nuestro momento. El único en toda la semana para comandar ejércitos, destripar nazis o conjurar todo tipo de criaturas sin que tu familia se pregunte si deberían internarte en un psiquiátrico. Encendemos nuestro aparato (**PC** para este mismo caso), aguardamos pacientes a que el sistema operativo cargue en pantalla. Pulsamos sobre el escritorio justo en el icono de **Steam**, actualizamos y... no pasa nada. ¿No pasa nada? ¡¿Cómo que no pasa nada?!



Si esto os suena --aplicable a otros sistemas y plataformas de distribución digital-- entonces bienvenidos al club de los que hemos aceptado a regañadientes el tan laureado y cacareado universo **digital** para jugar. Oligarquía agridulce de **Valve,** por mucho que nos guste o no.

Es uno de los problemas que tiene usar herramientas de terceros, supeditándonos a que éstas funcionen de un modo óptimo siempre y cuando las necesitemos. Cosa que por desgracia... nunca es así. Y más veces de las que pensamos.

Obviamente no sólo **Steam** padece de este tipo de males, aunque sí es cierto que al ser la plataforma sobre la que más me muevo, es casi siempre la que acaba sufriendo gran parte de mis iras como jugón. **Origin** también me ha regalado con algunas de sus exquisiteces, pero es que **Steam** ultimamente se está llevando la palma.

Steam existe hasta que Newell lo decida. Punto. Y la solución que hay para evitarlo está bien clara: ninguna

Tampoco intento quitarle mérito a la criatura: ofertas y variedad tiene para parar un tren, con



toda una comunidad jugona por detrás que augura muchísima vida a los juegos; son argumentos indiscutibles para elegirla como plataforma principal y distribuidora, pero que termina fallando en algo fundamental y que considero gran culpable de muchas de las infelicidades de sus usuarios: en su disponibilidad. La cual en numerosas ocasiones hace aguas por todas partes.

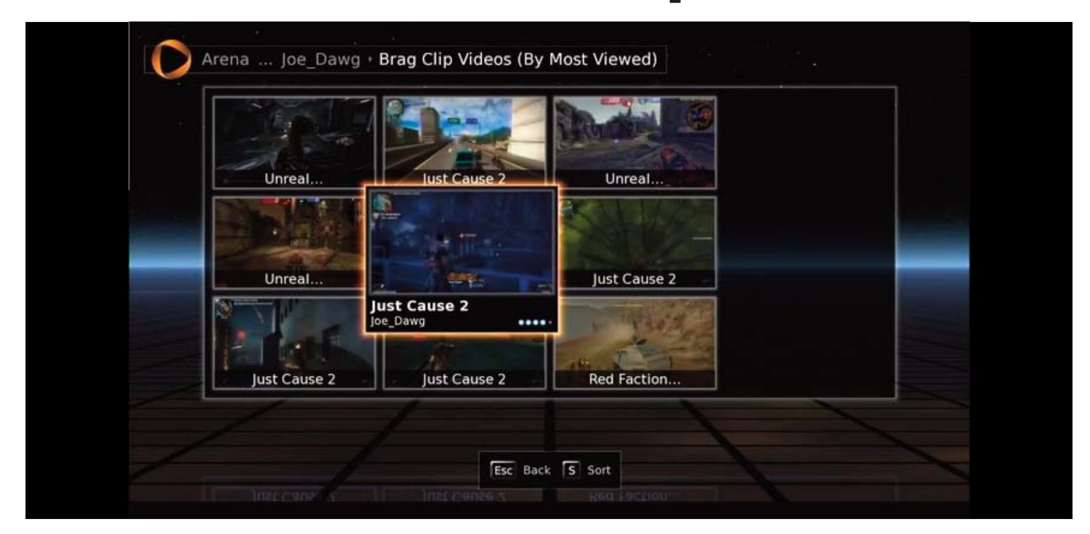
Son muchos los problemas con los que nos encontramos: **1**- error de carga del propio programa. **Solución**: desinstalar, instalar, borrar archivo de actualización, paciencia y suerte. **2**- imposibilidad de jugar por un error de vuelta del servidor. **Solución**: esperar y probar otra vez, a veces toda una semana. **3**- Copias a disco duro que finalmente no funcionan. **Solución**: Volver a descargar el juego. Pérdida de tiempo total. **4**- Imposibilidad de jugar de modo offline. **Solución**: Seguir probando o resetear el equipo. **5**- Nuevas clausulas de contrato con la consiguiente anulación de la cuenta (tal cual) en caso de no aceptarlas. **Solución**: Aguantarse y aceptar. Gravísimo. **6**- Subordinación a los apetitos (no vamos a hacer el chiste) del señor **Newell**. Steam existe hasta que él lo decida. Punto. **Solución**: ninguna.

Si es deprimente leer estos seis puntos , imaginad lo que supone sufrirlos en vuestras propias carnes. Sea cuando sea. Con decenas o cientos de juegos en vuestro haber . Es el futuro. Es el que hemos aceptado.

La plataforma de Valve goza de una serie de argumentos indiscutibles para ser la reina, pero falla en su disponibilidad



Adelantado a su tiempo



Lo voy a decir bien claro, yo sí creo en OnLive. Y el hecho de que este mes haya estado a punto de morir no va a cambiar ni un ápice mi opinión. Sin ser un visionario, estoy seguro que dentro de 10 años va a ser una plataforma de juego tan natural e instaurada que lo de ahora lo recordaremos como un simple "salió demasiado pronto"



Gonzalo Mauleón
Redactor Jefe Games Tribune

La noticia de que OnLive estaba al borde de la quiebra me pilló a contrapié. Reconozco que desde su anuncio no le he prestado mucho tiempo a la ejecución, pero me enamoró el concepto. Mi plataforma de juego no es el PC y es un mundo que como usuario acérrimo de consolas me viene un poco a desmano. Aun así la idea me sigue pareciendo buenísima, pero las circunstancias no le han ayudado. El caso típico de entre todos la mataron y ella sola se murió. Pero que una vez tocado fondo, seguro que resurge.

Lo que sí que no puedo estar de acuerdo es en la acogida de los diversos medios cuando fue anunciado. No fueron pocas las personas que vaticinaron en esta plataforma un jaque mate contra las consolas y el PC. Opiniones que salieron de algunas de las plumas más leídas de este país y que el sentido común hacía intuir en que en un mundo donde el soporte físico poco a poco va dejando su lugar al producto digital, éste era el paso lógico que el mercado iba a seguir.

Leyendo la réplica de mi compañero me produce cierta contrariedad ver como las razones esgrimidas se han cogido por los pelos para alinearlas en su contra. Razones que solo tienen de base la subjetividad para darles la vuelta según convenga.

Coincido en que las exigencias para llevar a cabo esta idea a día de hoy siguen siendo un tanto exageradas. Esos 5mb de línea parecen, y de hecho lo es, un hándicap muy grande que no han sabido contrarrestar. En ese sentido no puedo poner ni una sola pega. El desarrollo de las velocidades está sufriendo un crecimiento muy desequilibrado. Prácticamente ningún país del primer mundo puede ofrecer ese mínimo en el 100% de su territorio. De nuevo tengo que dar la razón en que el crecimiento de los anchos de banda a lo largo y ancho del globo está siendo muy desequilibrado y que está dejando de

Una historia que ha durado 3 años

Fue en 2009 cuando On-Live se dio a conocer al mundo durante el E3. La noticia creó un gran revuelo dado su concepto revolucionario. Con un simple PC o Mac, podíamos alquilar un juego durante periodos de tiempo. Estos podían ser desde tres días hasta tres años. No era necesario comprar el juego ni descargarlo. Y todo era movido mediante streaming. Aunque no requería grandes velocidades, el mundo del PC nunca vió con buenos ojos una plataforma que apenas mostraba resoluciones de 640x480 para conexiones de 1,5 mb



lado a una parte muy importante de la población que vive alejada de las grandes ciudades. Clientes potenciales que no pueden acceder a este servicio y que es probable que no lo puedan hacer en el próximo lustro.

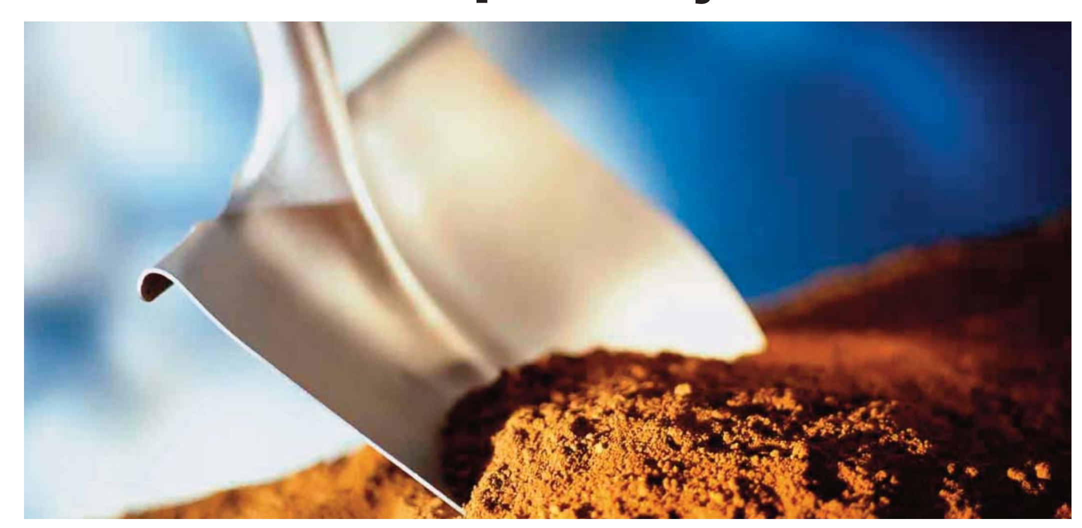
Sin embargo más triviales, y por otro lado, ventajistas me parecen las razones enumeradas para justificar esta "muerte anunciada". La que más me llama la atención es el hecho de que se está contratando un servicio y no un objeto. Esto es algo de lo que creo que es consciente todo el mundo. Quien más quien menos tiene contratado un servicio. De todos los colores y finalidades, y que muy rara vez se llegan a aprovechar en su totalidad. Por supuesto que el cliente perfecto es aquél que lo contrata y que no lo usa mucho. Minutos de voz, servicios en línea, cuotas a instalaciones deportivas... Ahora bien, quien lo paga es porque cree que le va a dar buen uso.

Tampoco me casa mucho el hecho de sustentar su fracaso en que no estamos comprando un juego físico. ¿Acaso en Steam lo hacemos? Y no hay más que tener ojos para darse cuenta que es un rotundo éxito. Y eso que durante los primeros meses de andadura no fueron ni una ni dos las veces que se posicionaron augurando un rotundo fracaso precisamente por eso, por no poder ofrecer un formato físico. Y para regocijo de Newell, ahí está triunfando en la platarorma que históricamente más piratería ha aunado a su alrededor.

Pero yendo un poco más allá, la idea en la que está basado OnLive es, por su propio concepto, buena. Ofrecer la oportunidad de jugar a todas las novedades por un montante fijo al mes es un planteamiento tremendamente acertado. Ahí está Netflix, que con unas bases similares, pero enfocadas al mundo de las series y las películas, mantiene una comunidad de fieles subscriptores que se cuentan por millones.

Tal vez el error haya venido en cómo enfocarlo comercialmente. El mercado del PC es coto prohíbido para casuals. Y es el público objetivo que más debería aprovechar las bondades de OnLive. En ese sentido sí que les reconozco un error grave y con muy poca capacidad de reconducción. Su oferta debería dirigirse a consolas. Tal vez en el inminente salto generacional veamos si bien no esta plataforma en concreto, sí una que tome sus bases. Dentro de unos años puede que la única forma de jugar a todos los bombazos de una forma económica y accesible sea ésta. Como todo, el tiempo será el encargado de dar y quitar razones. Pero si alguien ha puesto la pasta para comprarlo es que no soy el único que aún cree en OnLive.

Tierra encima que abajo no faltará



Anunciado en la GDC del 2009. Esta singular alternativa al mercado tradicional no supo captar la atención del gran público más allá de los típicos chascarrillos. Onlive como plataforma no ha sido tomada en serio, salvo por los que se oponen a ella por principios. Por eso no es de extrañar que esté pasando con tantas penas y tan pocas glorias



Miguel Arán
Redactor Games Tribune

Ni siquiera los más férreos defensores del sistema, que no es que sean muchos pero seguro que alguno hay, estarán sorprendidos con el resultado: Onlive languidece incapaz de levantar su propio peso.

Y de hecho habría caído como un castillo de naipes de no ser por la aparición de un inversor con suficientes agallas (y dinero) como para enfrentarse a unas pérdidas estimadas en unos 35 millones de dólares. ¿Pudo haber salido adelante de haber sido planteado de otro modo? Averigüémoslo.

La industria de los videojuegos, por extensión de la tecnológica tiene unas características muy particulares. La primera de ellas es su dinamismo: Los conceptos nuevo y antiguo varían de un mes a otro. Y la segunda es su alto nivel de exposición al hype y al vaporware. Cuando fue presentado onlive, ni siquiera los medios especializados supieron muy bien que trato darle, y se limitaron a informar brevemente sobre sus características sin mojarse demasiado.

Y no solo eso: No puedes presentar una propuesta como el onlive, en una feria a la que principalmente asisten prensa especializada, con unos gustos "hardcore" bien demarcados, y pretender que no sea eclipsada por los múltiples juegos que se presenten. Es por eso que el onlive pasó a la opinión pública como "la anécdota del día", y prácticamente nadie en aquel momento, se la tomó demasiado en serio, ni mucho menos pensó en contratar el servicio a medio plazo.

Hemos hablado de las razones sociológicas del poco éxito del Onlive, pero... ¿Y si realmente es una buena propuesta?¿Y si las ventajas superan a los inconvenientes? Pudiera ser, pero yo apuesto a que no. Ya que se me ocurren muchos inconvenientes y ni una sola ventaja.

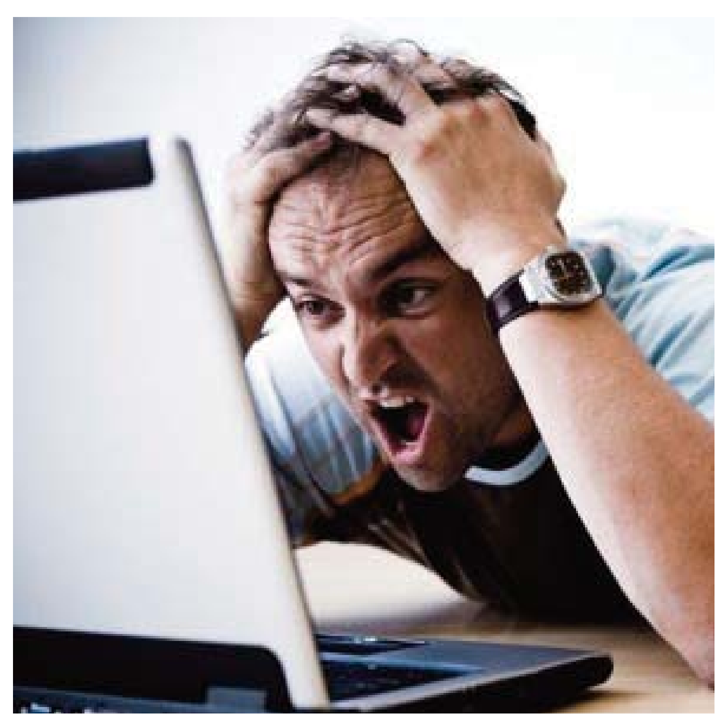
Podemos clasificar los inconvenientes en dos grandes grupos: Técnicos y legales.

¿De verdad tiene futuro?

Sabemos que no tiene pasado ni presente, pero no seremos tan crueles como para negarle futuro.

Realmente el sistema, si se llega a plantear bien, con cuotas a precios competitivos, siendo las conexiones más rápidas y sobre todo estables, y existiendo como un sistema más maduro, que ofrezca mayores garantías a sus clientes, podría ser hasta bueno. Un sistema que nos permitiría jugar a todos los lanzamientos del mes por un módico precio.

Entonces, y no antes será cuando pensemos: "Así sí"



Técnicamente, el sistema está demasiado avanzado respecto al desarrollo de las conexiones de banda ancha a lo largo del globo. Si vives en Tokyo o en Seúl, con 100 Mb simétricos de fibra óptica, no es lo mismo que si vives en una ciudad pequeña de Europa, o en un pueblo pequeño de la américa profunda. En EEUU por ejemplo, los datos de los ISP reflejan que el ADSL de menos de 10Mb sigue siendo el tipo de conexión más común del país.

Según especificaciones del propio Onlive, para recibir una imagen en HD hace falta un ancho de banda de unos 5 Mb. La mayoría de las ADSLs rurales no sube de las 2 MB. Luego está el asunto de la estabilidad de la conexión, que según operadores y zona, al menos en España suena a ciencia ficción.

Y claro, estos son problemas ajenos a la plataforma Online. Pagarás las cuotas del servicio tanto si puedes usarlo como si no.

Luego están los problemas de índole legal. Onlive es un servicio, igual que el agua, el gas o la electricidad. No un producto como cuando adquirimos la licencia de un juego, y podemos hacer con ella lo que nos plazca (Por mucho que los EULA amenacen con represalias sin base legal alguna).

La primera y más obvia consecuencia de esto es que la segunda mano deja de existir. No es una gran pérdida, pero quizás explique el apoyo de algunas compañías a la plataforma, y en cualquier caso nunca está de más tenerlo presente.

La segunda es que en un servicio, si que es posible cambiar las condiciones del contrato sobre la marcha. En un producto es un proceso mucho más largo, y generalmente con fallos a favor de los consumidores. Pero un servicio es posible revisar dichas condiciones cada mes, con lo cual los usuarios estarían expuestos a los mismos abusos que se dan en otros sectores (Que levante la mano al que nunca le hayan cobrado de más en una factura del teléfono o de la luz)

Y ya por último, la razón final para oponerse , y que es de auténtico perogrullo: En el Onlive tú no posees los juegos, alquilas tiempo para jugarlos. Esta es quizás la principal razón por la que los "hardcore" huirán despavoridos, dejando el servicio como una propuesta más orientada a jugadores casuales. Y quizás ese sea su objetivo primario.

En los servicios que tarifan por meses o semanas, el tipo perfecto del cliente es el que paga y no lo usa, o lo usa poco ¿Está buscando onlive este tipo de cliente antes siquiera de haberse consolidado como una alternativa real? Como véis el formato tiene unos objetivos inciertos y un futuro aún más incierto.

Syrenaica: Juegos con acento latino



En cuestión de meses, el crowdfunding ha pasado de ser una extraña palabra proveniente del norte, a un término que está hoy en día en la boca de todos, y cuyo sinónimo lo podemos resumir en una palabra: futuro

Es por eso que el crowdfunding, un sistema de producción basado en el aporte de varias personas a un mismo proyecto en montos variables a cambio de una determinada recompensa, se ha vuelto la esperanza de miles de emprendimientos que buscan el aporte de la gente para poder materializarse. Dentro de los afortunados que han conseguido el éxito, tenemos a la gente de Double Fine, el estudio de Tim Schafer, y también a Stainless Games, quienes con Carmageddon: Reincarnation, secuela de la popular franquicia, buscan apelar a la nostalgia.

Pero a no equivocarse, el crowfunding no es solo cuestión de EEUU. Sin ir más lejos, el equipo de Syrenaica, una compañía chilena desarrolladora de software de entretenimiento interactivo, busca conseguir los fondos para llevar a cabo su más reciente proyecto: Evilot.

"*Evilot es un juego casual de puzzle y defensa*" afirma Milko Madariaga, CTO de Syrenaica. "*El jugador encarna al Conde Dolfus, un personaje de ultratumba retirado de la actividad laboral que debe defender el dinero de su jubilación frente a una horda de caballeros y personajes nobles que desean quitárselo.*"

- ¿Qué es Syrenaica?

Syrenaica fue fundada a fines del año 2011. Nace de la visión de sus fundadores, quienes confiaban en la capacidad del talento humano que existe en esta parte del mundo para poder hacer videojuegos y productos de alta calidad. En el 2012 se estableció un equipo de personas compuesto por artistas gráficos, ingenieros y músicos. Además, el equipo ejerce la labor de docencia en Syrenaica Academy, área de la compañía que se enfoca en la formación de profesionales para la industria de los videojuegos y el entretenimiento.

Syrenaica no se dedica exclusivamente a la creación de juegos. Su departamento Academy forma profesionales para el mundo del ocio y el entretenimiento



- Me gustaría saber un poco más sobre Evilot ¿Cuál es su atractivo?

Evilot cuenta con un arte visual que ha sido muy destacado por la comunidad gamer, y posee una banda sonora original compuesta de 11 temas que fueron creados exclusivamente para este juego. Además, fue concebido como un juego multiplataforma, el cual puede ser ejecutado en un PC (Windows, Mac, Linux), en smartphones (iOS, Android) y en la esperada consola OUYA.

-Ya me dan ganas de jugar. ¿Cómo se siente contar con un proyecto en Kickstarter? ¿Cómo tomaron la decisión de estar allí?

Es una experiencia emocionate, ya que cada uno de los días en que tu proyecto está al aire es una oportunidad para poder llegar a muchas personas, a quienes debes encantar y seducir con tu propuesta. Nuestra motivación de participar aquí surgió del potencial que vimos en esta plataforma, ya que vimos que en ella había espacio para equipos indie, y personajes consagrados de la industria de los videojuegos tales como Tim Schafer y Al Lowe, a quienes admiramos y respetamos profundamente. Ser parte de este mismo ecosistema nos llevó a dar el puntapié inicial.

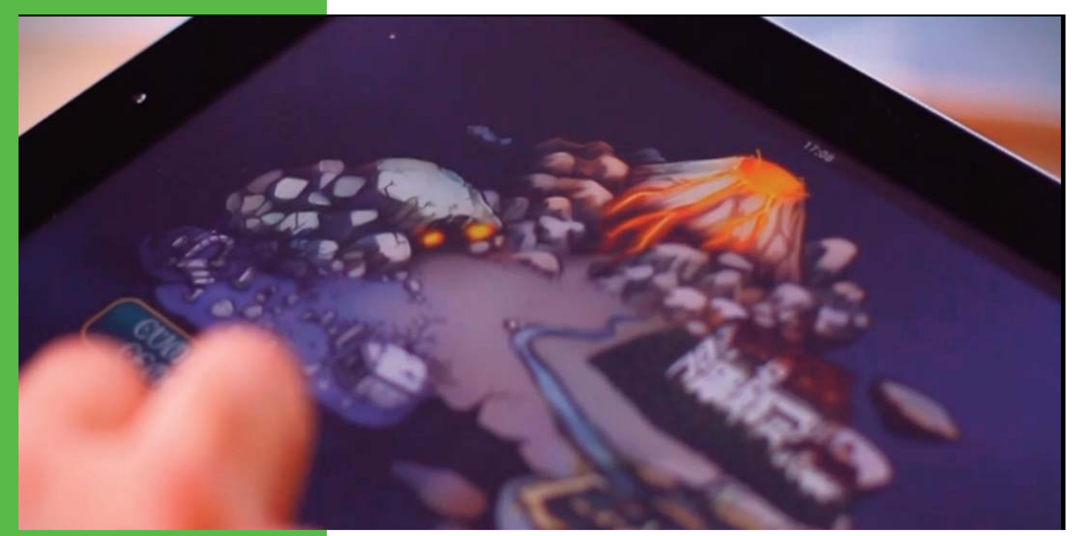
- ¿Creen que el crowdfunding es la nueva manera de obtener fondos para proyectos indie?

Nosotros creemos que el financiamiento colectivo es una muy buena manera de producir un proyecto indie, ya que aparte de poder recolectar recursos para poder llevar a cabo una idea, es una vitrina muy atractiva para darse a conocer. Esto permite llegar a generar toda una comunidad de personas que comparte tu visión, y se siente partícipe de los logros que puedas llegar a alcanzar.

-Siendo optimistas ¿Se puede crear un juego AAA con apoyo del crowdfunding?

El crowfunding se ha ido convirtiendo en un medio para poder

Evilot es su apuesta en estos momentos. No solo va a llegar al mundo del tablet, sino que la idea del equipo es estar presente en Ouya, la nueva máquina basada en Android y de sistema abierto que está dando tantísimo que hablar en los últimos meses



La decisión de escribir el código en HTML5 responde a utibilidad pura y dura. Es una herramienta estandar que permite ahorrar tiempos de desarrollo e inversión al no ser necesario de portarlo a otro lenguaje

desarrollar y concretar ideas de diversa índole y tamaño, por lo que en la medida en que su modelo se vaya masificando no será raro ver que juegos AAA como otro tipo de megaproducciones lleguen a financiarse por este mecanismo.

Los chicos de Syrenaica han apostado al futuro no sólo a la hora de elegir su modelo de producción, sino también al momento de elegir su plataforma, ya que Evilot es realizado con puro HTML5.

“Optamos por el uso de HTML5" afirma Milko, "para poder llegar a la mayor cantidad de jugadores posibles. Si se fijan, una de las gracias de la Internet y la tecnología web es que a nivel mundial existen iniciativas de grandes conglomerados como Google, Apple y Microsoft, quienes tratan de definir y fijar sus estándares, de modo que el contenido y la información que se ofrezca a través de este medio pueda comportarse lo más parecido posible, independiente del tipo de hardware y software usado para accederla. Este mismo principio puede aplicarse al desarrollo de videojuegos, ya que las herramientas basadas en tecnología web permiten hacer uso de estos estándares, y así poder centrarse únicamente en desarrollar un contenido atractivo para los jugadores. Con esto, los tiempos de desarrollo disminuyen, y se evitar el tener que recurrir a hacer porting para poder llegar a diversas plataformas, cuyo proceso en general no aporta valor agregado al producto."

- ¿Creen que es posible crear un juego triple AAA en Latinoamérica? Sin ir más lejos ¿Creen que sea posible con un buen dominio de HTML5?

En Latinoamérica hay diversos estudios que han desarrollado juegos para franquicias importantes, como por ejemplo "La Era del Hielo" (del estudio Behavior ubicado en Chile), y juegos que han tenido repercusión internacional como es el caso de "Zeno Clash" (del estudio Ace Team)." del que hemos hablado en el número anterior de la revista.

"Nosotros creemos que el talento puede encontrarse en todas partes, y que lo que realmente permite llegar a desarrollar juegos de clase mundial es el nivel de pasión y trabajo dedicado que un equipo



203
backers

$5,771
pledged of $10,000 goal

12
days to go

Back This Project
$1 minimum pledge

This project will only be funded if at least $10,000 is pledged by Friday Sep 7, 10:00am EDT. How Kickstarter works.

de personas puede llegar a entregar, por lo que en este caso la tecnología usada no es relevante."

Como si todo esto fuera poco, Syrenaica redobla la apuesta: Evilot está pensado para lanzarse junto a Ouya, la consola creada a través de crowdfunding y que ha sido fuente de largos e intensos debates entre fanáticos de la propuesta y sus detractores.

- ¿Qué piensan de Ouya? ¿Por qué la han elegido?

Ouya no es sólo una consola, sino todo un ecosistema que pretender remecer el mercado del entretenimiento. Por un lado, viene a romper con el esquema tradicional de que sólo un reducido conjunto de estudios pueda crear aplicaciones para consolas, lo cual es un aliciente para que los desarrolladores indie puedan entrar a participar en estas ligas, y se sumen a la causa de desarrollar juegos y productos para OUYA.

Junto a esto, intenta seducir a los jugadores casuales para llevarlos a disfrutar sus juegos favoritos en una pantalla de alta definición, y a su vez engancha a los amantes del movimiento open source y a las personas con un perfil más técnico, quienes podrán revisar las especificaciones de esta consola, las cuales estarán abiertas para ser examinadas a nivel de hardware y software. Esto es algo impensado en el mercado actual dominado por Sony, Nintendo y Microsoft.

- Una pregunta más ¿Qué le depara el futuro a Syrenaica?

Esperamos seguir participando de esta industria por muchos años, en donde queremos aportar tanto en la creación de productos de entretenimiento como en la formación de personas que serán los futuros desarrolladores de videojuegos.

Finalmente, queremos darle las gracias a todos los que nos han seguido en Kickstarter, y los invitamos a que sigan apoyándonos en los últimos días de campaña".

Para ayudar a Syrenaica a llevar a cabo Evilot, no dejes de visitar su página de Kickstarter y aportar al menos con una pequeña contribución ¡No me digas que no se lo merecen!

SANTIAGO FIGUEROA
CORRESPONSAL GTM
SUDAMÉRICA (BBAA)



desarrolla: superflatgames · **distribuye**: steam· **género:** survival horror · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 6,99€· **edad:** 18+

Lone Survivor

El renacer de un género en extinción

Soledad, escasez de recursos, angustia, miedo... Si eres de los que se emocionan con estas palabras y disfrutas con el terror psicológico, entonces este es tu juego



Hacía mucho tiempo que no disfrutábamos de un título como **Lone Survivor**. Juego que auna de forma magistral todos y cada uno de los elementos que hicieron grande al ahora casi extinto **Survival Horror**, un género que se ha ido achicando para acabar ofreciendo sólo acción. Y no diremos nombres...

Ha tenido que ser **Superflat Games** y bajo la batuta de Jasper Byrne, desarrollador independiente y fan confeso de **Silent Hill** , para que los aficionados a este género podamos disfrutar de un titulazo como pocos.

Si algo ha de quedar claro, es que en **Lone Survivor** nada es lo que parece; muchas veces no sabremos si lo que estamos viendo es parte del juego o se trata de las alucinaciones del personaje protagonista. Llegando en todo caso a este estado alterado, cuando no comamos o descansemos en condiciones. Y hacerlo, ya supone un reto.

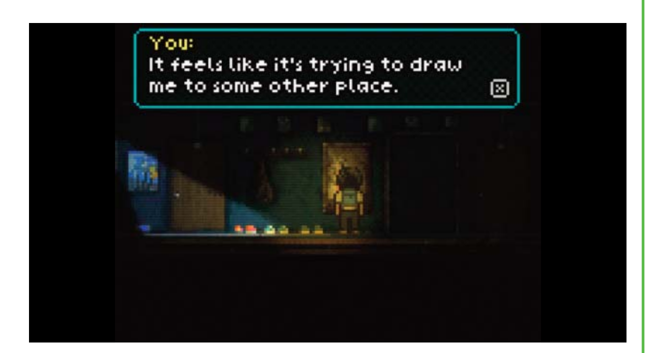
La fórmula creativa de este título, aunque no es la primera vez que se hace uso de ella, es sin duda la más acertada para este tipo de juegos

Lo que más nos llamará la atención a los que ya hemos probado este tipo de juegos, tanto a nivel gráfico como jugable, son las muchísimas referencias de las que bebe este título. Sobre todo de la saga **Silent Hill**, de quien sin lugar a dudas parece haberse emborrachado. Desde los enemigos a la ambientación, pasando por su sospechosamente parecida banda sonora. Aunque si algo hemos de decir en su favor pese a lo dicho, es que el juego goza de una personalidad propia.

El título nos traslada a un mundo apocalíptico en el que criaturas de toda índole han tomado el plano en el que vivimos. Pero lo peor es que estaremos solos salvo por algunos personajes supervivientes que iremos encontrando, y de los que acabaremos dudando si lo que nos dicen o muestran forma parte de la realidad. Porque no podremos fiarnos de nada ni de nadie. Ni siquiera de nosotros mismos y de nuestra percepción.

Esta sensación de no saber a qué atenernos se debe al **surrealismo** extremo con el que se ha dotado al juego. Sólo el primer personaje que nos aparece en la primera pantalla, un tipo con una caja de cartón por cabeza, es una buena muestra de ello. Eso sin mencionar las bucólicas representaciones oníricas que sufriremos continuamente.

Gráficamente el juego es como casi todas las alternativas indie que hemos mostrado: pixeladas y con un aire retro impecable. Una minucia comparándolo con todo lo que nos ofrece. La mejor, y tal vez la única opción, para pasarlo de miedo con miedo.







Conclusiones:

Este juego recoge el testigo de otros grandes de su mismo género y lo vuelve a poner en el candelero. Lo necesitábamos. Queríamos volver a disfrutar con el terror más surrealista y demencial como el que nos dejó el legado del primer Silent Hill. Cualquiera que haya jugado al clásico de Konami verá en Lone Survivor una copia con personalidad propia. Muy recomendable.

Por qué debes seguirlo:

Porque no necesita grandes alardes técnicos para lograr que el jugador se sienta incómodo en según qué situaciones. Y si te gusta el Survival Horror, es casi una obligación.

Positivo:

- Las referencias de las que toma gran parte de su jugabilidad lo hacen indispensable en tu biblioteca de videojuegos.
- La banda sonora ayuda a crear esa atmósfera gozando además de buena calidad.
- La capacidad que el juego tiene para sorprendernos ante nuestras reacciones, ya que de ellas dependerá éste en sí.
- Multitud de objetos y opciones.
- El precio.

Negativo:

- A algunos jugadores la claustrofobia del juego les puede resultar desconcertante.
-Por desgracia no está traducido al castellano, aunque existen traducciones amateur.

TEXTO: Dani Meralho

No sólo Juegos

Chronicle

Poderes con nuevo formato



Chronicle dirigida por Josh Trank nos cuenta las experiencias de tres jóvenes adolescentes que, tras entrar en contacto con un objeto misterioso, desarrollan espectaculares poderes, y de cómo cada uno de ellos asimila ese nuevo estado.

Una de las peculiaridades más importantes de esta película es la forma en que se nos explican los hechos. Como ya hiciera la innovadora “The Blair Wicht Project” o más recientemente “Monstruoso” de Matt Reeves, Chronicle apuesta por acentuar el realismo de los hechos que presenta mediante un formato de falso directo. Así, seremos testigos de todo lo que sucede a través de los ojos de los protagonistas. Este tratamiento le sienta francamente bien al film ya que consigue que los espectadores empaticen desde un primer momento con los personajes y a pesar de tratarse de una pelicula de ciencia ficción consigue una dosis extra de realismo.

Durante el film veremos como cada uno de los protagonistas evoluciona de forma distinta debido tanto a sus creencias como a las circunstancias personales que los envuelven. Estas diferencias llevarán irremediablemente a una confrontación entre ellos en la que se tratará el enfrentamiento entre el bien y el mal, así como las causas que llevan a los seres humanos a reaccionar de una u otra manera.

La Ciudad Sagrada

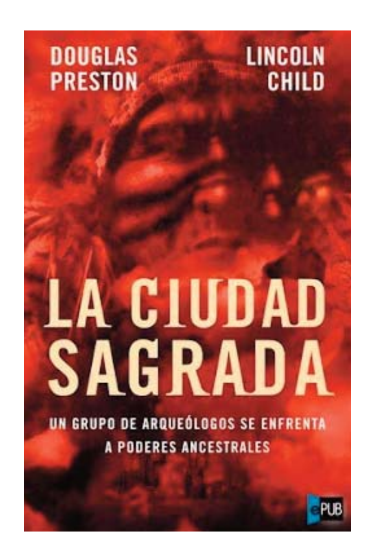
Mucho por descubrir

Douglas Preston y Lincon Child, autores de la novela “The Relic” con la que se dieron a conocer al gran público gracias a su versión cinematográfica del mismo nombre y protagonizada por Penelope Ann Mille y Tom Sizemore, nos traen este libro en el que nos relatan las aventuras de la arqueologa Nora Kelly cuando decide organizar una expedición en busca de la ciudad sagrada de Quivira, como resultado de hallar una carta de su padre también arqueólogo desaparecido 16 años antes.

Fieles a sus origenes, Preston y Child construyen de forma magistral el caracter de los personajes que forman la expedición así como el trasfondo histórico de la misma.

En el libro encontraremos en todo momento continuas referencias a fenómenos o sucesos que rozan lo paranormal y como cada uno de los protagonistas reaccionan ante ellos. Como en la mayoría de sus obras, Preston y Child consiguen conjugar acertadamente los conocimientos científi-

Llega como cada mes nuestra dosis de ocio con una pelicula, un libro y un grupo musical



cos con estos extraños elementos sobrenaturales consiguiendo de esta forma transmitir a los lectores una tensión continua que a medida que avancen los hechos irá "in crescendo".

Los autores hacen gala de un gran conocimiento tanto de la cultura de los indios navajos y anasazis como de los escenarios donde se desarrollan las hechos (cañones de Utah) de forma que consiguen crear una sensación de vericidad que contribuye de forma decisiva a atrapar al lector.

Un libro recomendable para todos aquellos amantes del género de misterio que conseguirá centrar toda nuestra atención en pos de averiguar la causa de los misteriosos hechos que se nos relatan.

Musselman

Producciones Psicotrónicas 2010



Musselman está compuesto por cuatro músicos; Manuel Flecha (guitarra, banjo y voz), Javier Puente (programaciones y percusiones), Álvaro Rivera (bajo) y alejandro Herraz (guitarra).

Este proyecto que nació en 2008 se convirtió en 2010 en una de las grandes novedades del panorama nacional.

La banda se caracteriza por un sonido cálido y preciso, que arropa una serie de composiciones sinceras, alejadas de la produción artificial, en las que la voz de Manuel Flecha es arropada por un sonido acústico con reminiscencias folk y rock tendentes por momentos a la psicodelia.

Musselman hace gala de una fuerte personalidad trabajada a base de guitarras fronterizas, acompañamientos hipnóticos, percusiones latinas y, eventualmente programaciones digitales y samples.

Se aprecia en Musselman influencias de artistas como Incredible String Band, Nick Drake o radiohead, sin perder por ello ni un ápice de personalidad.

En este primer trabajo de Musselman su sonido folk se estructura sobre el total protagonismo de la voz y la guitarra acústica.

En el disco se aprecia toda la frescura que el grupo transmite en directo. Toda esa energía de la que hace gala el grupo a ala hora de construir texturas sonoras oníricas y directas al mismo tiempo.


Games Tribune Magazine
G+M
El mejor sitio para gamers





Assassin's Creed III

El fin del camino para Desmond

Desde su salida, Assassin's Creed III ha vivido un intenso claroscuro. Tras la soporífera primera entrega y la soberbia continuación, las dos entregas posteriores nos han sabido a poco. Tenemos muchas ganas de un AC en condiciones

Y al menos parece que el equipo de desarrollo ha puesto el trabajo necesario para que así sea. La tercera entrega, y la que a la postre va a significar el punto y final a la historia de Desmond Miles, lleva tres año gestándose.

Si sois seguidores de la franquicia, y sin destripar mucho el argumento, recordaréis que Desmond se encontraba intentando reconstruir su memoria. Así que esta tercera parte entronca directamente con Revelations. El último de los Asesinos ha vuelto y necesita encontrar respuestas.

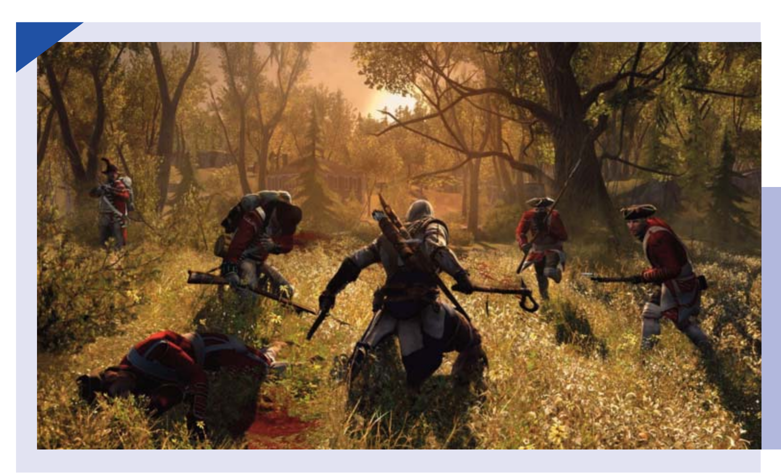
Tras recorrer los escenarios



Las armas de fuego tendrán más peso en este capítulo. La Revolución Americana se forjó a sangre y pólvora

de Oriente Próximo del medievo y la Italia Renacentista, en esta ocasión nos situaremos en plena Norteamérica colonial. Una época convulsa donde la cruzada entre Templarios y Asesinos sigue tejiéndose en la sombra. Será en este periodo donde conoceremos a Connor, un Mohawk que tuvo que ver como su familia y su raza era arrasada durante la Revolución Americana. Desde entonces, este antepasado de Desmond juró que dedicaría su vida a luchar contra la injusticia y la tiranía dentro de la orden de los Asesinos.

Lo primero que nos ha llamado poderosamente la atención es la extensión del mapeado que se ha barajeado. Cronológicamente instaurado entre 1753 y 1783, las ciudades protagonistas serán Boston y Nueva York. Ambas recreadas de forma bastante fiel siguiendo la documentación original de la época. En ellas asistiremos a momentos históricos de gran relevancia y reales. Ubisoft ha querido que en esta ocasión se dote de mayor protagonismo al cómo y por qué en detrimento del dónde. Seguramente obligados por la menor importancia de los edificios recreados en esta entrega en comparación a



La Frontera es un entorno abierto donde la naturaleza tiene el protagonismo absoluto. Su extensión es 1,5 veces lo que vimos en Roma



los visitados en Roma, Venecia o Florencia. Aún no sabemos el tamaño exacto de las ciudades americanas, pero sí que ha trascendido el que hasta hace pocas semanas ha centrado toda la atención: La Frontera. Será 1,5 veces el tamaño de Roma.

Esta zona va a acoger el grueso de la aventura, puesto que se habla de que cerca del 70% del juego va a ocurrir en esta área. La Frontera es un entorno abierto donde Connor se mueve como pez en el agua. Y donde la naturaleza copa el protagonismo absoluto. Este hecho ha obligado al equipo de desarrollo a evolucionar los movimientos del personaje para conseguir una integración que en boca de sus responsables califican de casi perfecta. A su vez en este paraje no va a faltar la fauna salvaje, a la que podremos dar caza, así como participar de intracomercio instaurado en el título con los bienes que de ellos consigamos. Una idea que ya vimos en Red Dead Redemption y que funcionó tan bien.

Pero la noticia de las últimas semanas ha surgido a raíz de los últimos videos publicados. En ellos se mostraba un conflicto naval. La primera idea que sobrevolaba era que se trataba de un minijuego de combate al estilo de los asedios que vimos en Revelations. Sin embargo desde Ubisoft han asegurado que se trata de un área propia del juego y que podremos recorrer libremente de la misma forma que las otras que conforman el juego. Todo ello se traduce en que en Assassin's Creed III vamos a tener zonas urbanas, y entornos abiertos que ofrecen mil posibilidades distintas.

Pero sus creadores insisten en que la nueva entrega no se va a limitar a ser un simple cambio de escenario donde desarrollar una nueva

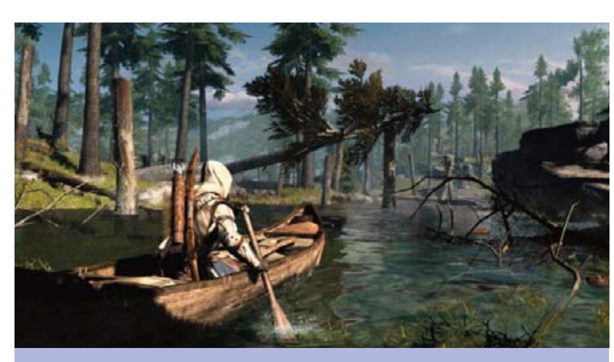
Boston y Nueva York van a ser las dos ciudades representadas en Assassin's Creed III

historia. Su intención es introducir definitivamente las nuevas variantes de juego que se han venido introduciendo en la franquicia, tanto en La Hermandad como en Revelations. La más significativa será la nueva importancia que tendrá la barra de sincronización, ya que ésta no se verá limitada a un 50% si fallamos el objetivo secundario y un 100% si lo conseguimos.

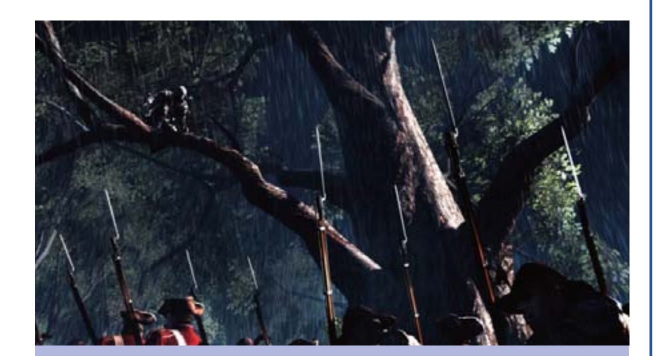
A su vez, los NPC van a contar con mayor peso en esta entrega. La interactividad con personajes secundarios y los encargos o misiones que nos pueden encargar, van a ser de mayor número que en números anteriores. Algo que siempre ha descuidado la serie y que parece van a poner remedio.

De la misma forma se sigue trabajando en la línea de que Connor es un asesino. Y como tal debe ser tan sigiloso en su cometido como un mal sueño. Es por ello que las dinámicas de las misiones van a ir enfocadas al sigilo y a la eliminación de los objetivos prioritarios. Lo cual va a desembocar en un estilo de juego más táctico y pausado.

El combate a campo abierto va a ser menor que en otras entregas. Aunque va a tener novedades muy sustanciales que van a afectar directamente al gameplay. Hasta ahora la lucha siempre había estado basada en la defensa y contraataque. En Assassin's Creed III el estilo pasa a otro más activo con un personaje mucho más letal y brutal. Connor es el personaje más despiadado y sanguinario de toda la serie y así han querido dejarlo patente. Cuando la lucha frontal sea inevitable, vamos a poder asestar golpes demoledores que acabarán con nuestros enemigos en pocos movimientos. Pero en contrapartida, nosotros vamos a estar más expuestos y vamos a ser mucho más vulnerables.



Por las venas de Connor corre sangre aborigen de la tribu de los Mohawk. Las tierras de La Frontera son "*su casa*"



La forma de jugar ha cambiado. Ahora el sigilo es mucho más importante. El combate en campo abierto ha perdido protagonismo

Valoración:

Después del salto exponencial experimentado entre la primera y la segunda entrega, los dos AC's posteriores han tenido más sentido como expansión que como juegos con identidad propia. Ahora con esta tercera entrega numerada la serie abandona definitivamente al carismático Ezio Auditore para ponerse en manos de Connor. El listón dejado atrás es muy alto, y ya le costó un mundo recuperarse de su primer batacazo. Un nuevo paso en falso podría enterrar para siempre a esta serie a pesar de sus múltiples condiciones intrínsecas.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Yakuza 5

¿Llegará? ¿No llegará...?

Virtua Fighter y Yakuza son, seguramente, las dos series de Sega más queridas y exitosas en tierras niponas. Nagoshi y su equipo han anunciado la quinta entrega para diciembre en Japón, pero... ¿Y aquí? ¿Tendremos ocasión de disfrutarla?

Haruka ya es una guapa adolescente y sueña con ser una *idol*, una estrella del pop típicamente japonesa. Kazuma comparte piso con una atractiva y misteriosa mujer mientras trabaja conduciendo un taxi... ¿Qué ha pasado? ¿Dónde está el orfanato? La respuesta la encontraremos a medida que vayamos jugando a la quinta entrega de la serie Yakuza (sin contar el reciente Dead Souls, el inédito en occidente Kenzan! y los dos spin-off de PSP), que los autores prometen que será de la serie, la más elaborada, la que nos permita visitar más lugares diferentes... y muchas más cosas. De igual modo que en Yakuza 4, la historia se dividirá en varios personajes principales cuyas tramas tendrán algún punto en común. Desde los mencionados Kazuma (inquebrantable e indiscutible prota de la serie) y su hija adoptiva Haruka hasta el recién incorporado Tetsuo Shinada, viejo jugador de béisbol que se convierte en el personaje principal del capítulo de Nagoya, pasando por el carismático prestamista Shun Akiyama y el preso vitalicio Taiga Saejima, ambos de vuelta tras lo acontecido en Yakuza 4.

Al mismo tiempo, el equipo Yakuza ha presentado ya unos cuantos secundarios nuevos: Azusa Osawa y Mai Sanada serán las *idol* rivales de Haruka, Mirei Park es la antigua estrella que ve en la inocente huérfana una joven promesa, Katsuya Naoiki el enigmático dueño de la agencia de talentos de Osaka, etc. Saejima, convertido en protagonista del capítulo de Hokaido, compartirá prisión con Shigeki Baba, un joven reo que parece haber corrido la misma suerte que Kazuma en su día (condenado a diez años por un asesinato que aún no sabemos si

cometió de verdad, pero sí que lo hizo por su hermano).

Por otro lado, parece que la alianza de familias se deteriora, y el actual dirigente del clan Tojo, nuestro amigo Daigo, busca forjar de nuevo una paz duradera que evite derramamientos de sangre innecesarios. Para ello recurrirá a Tadashi Madarame, un Yakuza de la antigua escuela que valora positivamente los modales, el protocolo y el cerebro de Daigo. ¿Habrá nueva guerra entre las familias?

Lo que sí es nuevo es el motor gráfico, y se nota. Las expresiones faciales dejan el listón aún más alto y la recreación de las ciudades es espectacular. Por lo pronto, los japoneses podrán jugarlo en diciembre. Nosotros, ya veremos...

Personajes clásicos muy queridos para los fans y un auténtico aluvión de grandes secundarios nuevos



Uno de los numerosos "tie-ins" con marcas reales: podremos jugar al superventas de Namco, Taiko Drum Master, en el Club Sega de Kamurocho

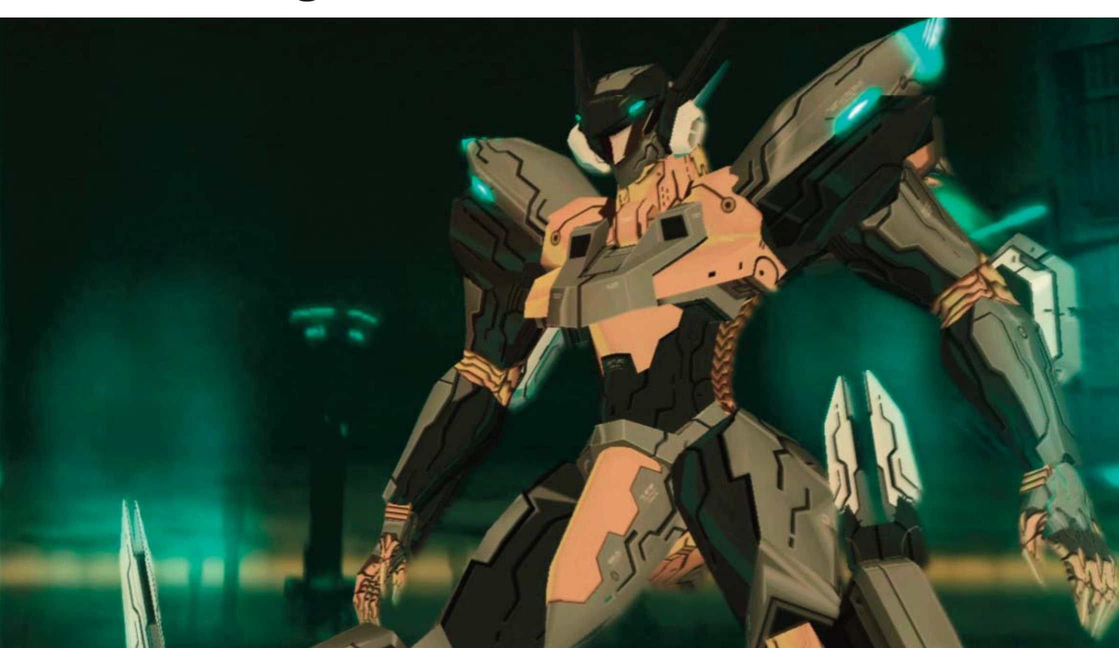
Valoración:

El nuevo enfoque de mercado de Sega hacia lo digital (en tierras occidentales, al menos) y las escasas ventas de la serie fuera de su país de origen, donde es un éxito total desde la primera entrega, hacen que nos temamos lo peor. ¿Se animará Sega a localizar el que promete ser el Yakuza más largo y elaborado hasta la fecha o la tardanza nos pillará metidos en la próxima generación de consolas? ¿Correrá misma suerte que Kenzan! y permanecerá inédito fuera de Japón?

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Zone of the Enders HD

Ambas entregas en alta definición



Las dos partes que constituyen una estupenda saga de aventuras, acción y exploración de "mechas" llegará pronto a nuestras consolas con una puesta a punto tanto a nivel gráfico como en el aspecto sonoro

El Zone of the Enders original fue creado y producido por Hideo Kojima (ese nombre me suena...) para la PS2 hace como diez años e inmediatamente cautivó a crítica y público con una jugabilidad adictiva, una curva de dificultad óptima y un diseño de "mechas" digno de las mayores y mejores series de anime.

Lógicamente los fans nos quedamos con ganas de más, y un par de años más tarde (en el 2003 si no me equivoco) apareció Zone of the Enders: the 2nd Runner. El protagonista había cambiado y la historia llegaba más lejos que en el juego anterior. Igual pasaba con la jugabilidad que se hacía más profunda pero manteniendo la, digamos, sencillez de la que hacía gala el primero.

Pues evidententemente y como viene siendo costumbre últimamente dada la escasez de ideas e innovación de la industria videojueguera, desde Konami han decidido sacar ambos juegos en un formato de lujo adaptando los gráficos a la alta definición, así como depurando el sonido, las voces y añadiendo suculentos extras que harán las delicias de los aficionados.

El por qué no ha habido una tercera entrega de una serie que es considerada de culto por medio mundo es algo que se nos escapa. Todos sabemos que el señor Kojima no se anda por las ramas y que las tonterías no son de su agrado, así que puede que no quisiera que esto se convirtiera en una saga eterna e incabable tipo Final Fantasy. Es posible también que se le acabaran las ideas pero... no demasiado probable.

En fín, que desde Konami están más que dispuestos a repe-

tir el éxito que tuvo la recopilación en HD de Metal Gear Solid y de Silent Hill con otra de sus franquizias estrella.

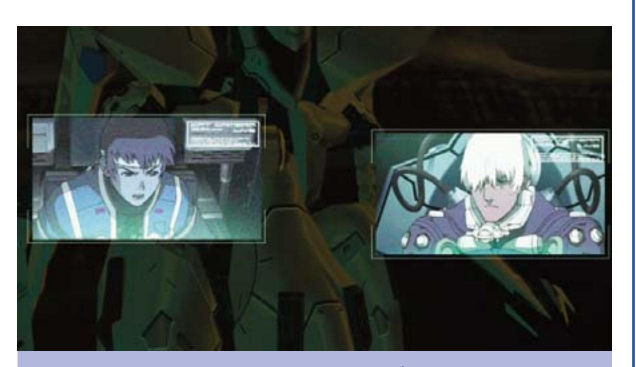
¿No es la más conocida? Cierto. ¿No es la más larga? Igualmente cierto. ¿No abarrota las tiendas con estúpido "merchandising"? Más cieto aún.

Son juegos buenos. Punto. Son juegos que los conocen y disfrutan quienes los tienen que conocer y disfrutar y no están hechos para un público masivo.

Para terminar sólo quiero añadir que lo tendremos a la venta en torno a Noviembre y que estéis atentos a las novedades de GTM para más información.

Saludos de un jugón de la vieja escuela, que ya quedamos pocos.

Duras batallas que disfrutaremos una vez más con esta recopilación demandada



Zone Of the Enders 2 sorprendió con las escenas de anime. No quiero ni imaginar cómo se verán en alta definición...

Valoración:

Una de las obras más queridas por los fans de Konami en general y de Kojima en particular aterrizará en unos meses en nuestro país para sorprendernos y deleitarnos. La nostalgia vende, y los mejores juegos son los de antes.

¿Alguien opina lo contrario?

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

Baldur's Gate Enhanced Edition

El retorno de uno de los más grandes

La publicidad de Baldur´s Gate Enhanced Edition reza: "El mejor juego de rol de todos los tiempos. Mejorado". No puede ser más directa y son muchos son los que están de acuerdo con la primera parte de la misma

Cuando Bioware anunció Dragon Age todo el mundo hablaba del sucesor espiritual de Baldur´s Gate. Eso es el juego del que se va a lanzar la revisión, la referencia absoluta en el mundo de los juegos de rol occidentales. En 1998 y de la mano de Interplay llegó a las tiendas de todo el mundo (occidental) la obra de Bioware. Un videojuego de rol basado en los mundos de D&D que se desarrolla en la Costa de la Espada de Faerun, un continente del universo ficticio de los Reinos Olvidados. Un clásico en toda regla que suele aparecer en todo top de los mejores videojuegos de la historia que se precie.

14 años después y tras muchos rumores, Atari que es la propietaria de los derechos de la saga, anunció que Overhaul Games (una división de Beamdog) se iban a encargar de revisar el juego actualizándolo para las plataformas actuales con versiones para PC, Mac y tablets, la de iPad llegará en septiembre y la de Android está aún pendiente de fecha.

La cuestión que nos planteamos siempre ante un remake de este tipo es ¿valdrá la pena? el original está claro que sí, pero ¿las novedades de esta edición también? la principal es el salto de plataforma, aparte de PC Windows llegará a ordenadores Mac, iPad y tablets Android, y además lo hará a lo grande, con todas las

Beamdog anunció que la edición mejorada de Baldur´s Gate llegaría en castellano, pero han tenido un desencuentro con Clan DLAN y mucho nos tememos que nos encontraremos con la desastrosa traducción del original

funcionalidades y novedades de la edición para PC.

En la página del juego anuncian más de 400 mejoras, pero claro, ¿que son mejoras para esta gente? Parece ser que se está retocando todo el código fuente e incluso el motor del juego, y que la revisión se apreciará en todos los aspectos. Por lo pronto recibirá todas las mejoras que se introdujeron en su secuela Baldur´s Gate II: The Shadows of Amn (que por cierto también se está versionando/mejorando) y que el original no traía.

Se ha mejorado también el interface de usuario para hacerlo más sencillo, y de paso se ha desarrollado uno nuevo totalmente adaptado al control táctil de las nuevas plataformas.

La mejora visual será también importante, aunque se ha respetado el diseño original, se ha "redibujado" todo el juego para que se vea digno en las resoluciones de los equipos actuales.

Beamdog asegura haber realizado un gran esfuerzo y haber dedicado una gran cantidad de recursos a desarrollar el multijugador de Baldur´s Gate: Enhanced Edition. Lo cual incluye funciones de matchmaking y la posibilidad de juego cruzado multiplataforma. Sí, eso que en muchísimas ocasiones nos habían dicho que era prácticamente imposible.

Los contenidos del juego también se verán ampliados y mejorados. Un nuevo personaje de nombre Neera, una hechicera mitad humano y mitad elfo, que ofrece una nueva historia con su área de juego correspondiente, que suma unas 4 horas adicionales a la ya de por sí larga historia del original.

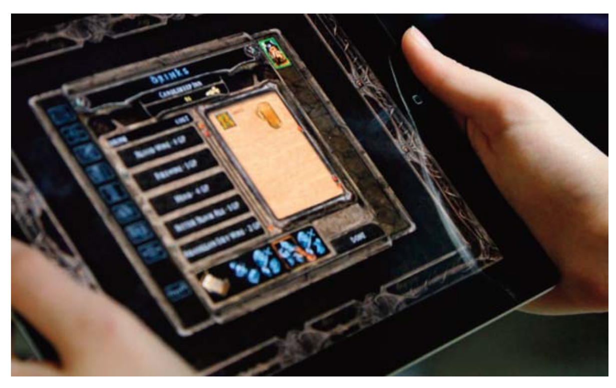
Las cinemáticas del original habían quedado bastante arcaicas, por lo que todas las secuencias no jugables del juego original se han realizado de nuevo para adaptarlas a los nuevos tiempos.

Beamdog anunció que el juego llegaría en castellano y se puso en contacto con Clan DLAN

Los usuarios de Android tendrán que esperar. En PC, Mac e iPad la fecha prevista de lanzamiento es el 18 de septiembre

para usar el excelente trabajo que estos realizaron sobre el original con la idea de que hiciesen también la traducción de las nuevas fases. Finalmente, no han alcanzado un acuerdo por lo que mucho nos tememos que tiren de la desastrosa traducción original.





Valoración:

La base está ahí y si el trabajo se ha realizado con el cariño y los recursos que el original merece, el resultado puede ser espectacular. Resultará interesante ver como se ha portado a tablets y como se han resuelto las mejoras y ampliaciones que se han introducido.

Esperemos que la traducción mantenga el nivel que Baldur´s Gate merece y que el nuevo personaje y sus niveles asociados no sean un pegote en la historia sin ningún sentido.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN





F1 2012

Se termina la pretemporada

La temporada virtual de Fórmula 1 calienta motores. En pocas semanas llegará al mercado una nueva entrega anual del juego oficial del campeonato del mundo desarrollada por Codemasters. Se apaga el semáforo

Codemasters está puliendo el que será uno de sus lanzamientos más importantes del año, sino el más, ya que en menos de un mes lanzará F1 2012, la entrega anual del videojuego oficial de la Formula 1.

Desde hace unos años Codemasters ha optado por centrarse en sus diferentes sagas de conducción, lanzando esporádicamente trabajos completamente distintos. Desde que adquirió los derechos para desarrollar el título oficial de la F1, su equipo tiene que atender a un sector de fans que cada año esperan con ilusión la llegada de una nueva y renovada entrega. Este año no es diferente, ya que sabiendo lo difícil que resulta innovar en esta industria, Codemasters ha añadido una nueva modalidad de juego para intentar que su trabajo sea más interesante.

Este nuevo modo de juego se denomina Campeones e incluirá a los 6 campeones del mundo de Fórmula 1 que compiten actualmente, es decir, Kimi Räikkönen, Michael Schumacher, Jenson Button, Lewis Hamilton, Sebatian Vettel y Fernando Alonso. El objetivo en esta modalidad será vencer a cada uno de estos pilotos en su circuito, un trazado “especial” para ellos que no ha sido desvelado, y pasar a por el siguiente rival.

Otra nueva modalidad añadida es Escuela de Jóvenes Pilotos, el cual permitirá probar a jóvenes promesas del automovilismo.

El EGO Engine vuelve a ser el motor gráfico utilizado por Codemasters. En esta ocasión pone especial énfasis en el comportamiento del coche cuando sufre un derrape y en los efectos ambientales. También ofrecerá unas tex-

turas más realistas, tanto de vehículos como de circuitos, y una iluminación mejorada.

Otros detalles que están teniendo en cuenta son los alrededores del circuito, como el Paddock, el lugar donde los equipos instalan sus talleres, preparan los coches y donde se encuentra el podio. Estos lugares intentarán ser lo más realistas posibles.

En la vertiente online también encontraremos novedades. Para empezar, F1 2012 contará son su propia red social, la cual permitirá publicar nuestros tiempos y configuraciones de carrera y compararlos con los de otros jugadores. La red de Facebook también estará presente y podremos compartir los resultados en nuestro muro.

Una red social propia y conectividad con Facebook para publicar los resultados de carrera

Valoración:

Las entregas anuales tienen el problema de que no siempre consiguen innovar ni mejorar lo suficiente. En este caso Codemasters apuesta por nuevos modos de juego para satisfacer a los jugadores, además de mejorar diversos aspectos técnicos como los gráficos y el comportamiento del vehículos, aunque no hay que olvidar que el estilo de conducción no es el de un simulador.

La temporada virtual de Fórmula 1 comenzará el 21 de septiembre en PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS



Vehículos y circuitos con texturas más realistas y una mejor iluminación. También habrá mejoras en el comportamiento del coche

RaiderZ

El hijo bastardo de TERA y Monster Hunter

RaiderZ es un nuevo MMORPG que mezcla elementos de varios juegos, creando una experiencia que, a pesar de no ser original, resulta visualmente atractiva y lo más importante, divertida

Durante 15 días, muchos jugadores han podido disfrutar de la beta cerrada de un nuevo juego online gratuito llamado RaiderZ. Este título se centraba en una premisa particularmente especial y que a muchos llamaba la atención: Imitar a Monster Hunter. Muchos aficionados a la saga de caza de Capcom siguen dándose con la cabeza en cualquier pared preguntándose porque no pueden jugar a su versión online, y llega Perfect World Entertainment para echarles una mano con esto.

Por lo que he podido jugar, RaiderZ no es un clon de Monster Hunter Frontier. Es más, podría decirse que es un pequeño niño que todavía necesita crecer, fruto de una intensa historia de amor entre el juego de Capcom y el reciente TERA.

Partiendo de esta base, en RaiderZ tenemos un mundo completamente abierto en el que realizaremos distintas misiones para varios NPCs y luchamos en tiempo real como si fuese un juego de acción. Existen mazmorras, pero por el momento, no he podido ver misiones individuales de caza de grandes monstruos. Cierto es que he encontrado dos misiones en el que he tenido que luchar contra dos gigantescos monstruos, uno de ellos una especie de coloso sacado de cierto título de PS2 que usaba una columna como arma y el otro era una especie de rana o camaleón, gigante también por supuesto. La gracia es que aparecen por el mundo a sus anchas de forma que cualquiera puede atacarlos y resulta curioso como casi todo personaje que pasaba por el lado se quedaba para luchar contra él y echarte una mano para matarlo.

En cuanto a personajes, al crearlo podremos elegir entre 4



clases: Defensor (espada y escudo), Berserker (arma a dos manos), Sacerdote (maza y escudo) y Mago (bastón). A pesar de esta clásica distribución, el juego permite una personalización mayor gracias a su árbol de habilidades y a sus armas, ya que podremos cambiar de ellas cuando queramos e incluso, más adelante, de clase.

Finalmente, otro detalle que me gustó fue la posibilidad de poder usar temporalmente las armas de algunos enemigos y que además, según como luchemos y si rompemos ciertas partes de los enemigos al luchar contra ellos, ganaremos ciertos materiales para construir nuevas armas y armaduras que de otra forma sería imposible conseguir.

el juego visualmente resulta vistoso a costa de exigir un ordenador potente

Valoración:

RaiderZ es un juego que, a pesar de no haber arriesgado mucho en su premisa, puede prometer y lograr atraer a una cantidad importante de jugadores gracias a la velocidad del combate, a sus bellos gráficos y a la premisa de luchar contra enormes monstruos en grupo. Todavía queda un poco de tiempo para que se lance el juego completo y tendrá que luchar con otros Free to Play que aparecerán a lo largo de este verano, pero RaiderZ ha ganado un hueco en el elenco de F2P a los que es muy recomendado jugar si además no quieres gastarte un euro.

de vez en cuando encontraremos por el mundo gigantescos monstruos con el que nos tendremos que enfrentar en grupo para poder sobrevivir

TEXTO: XAVI MARTINEZ



Adventure Time

El algebraico viaje de Finn y Jake

¿Sabéis que hora es cuando algo va mal en el País de Ooo? Hora de que sus dos mayores héroes, Jake el perro y Finn el humano, cojan su equipo y se lancen de cabeza a la aventura. Esta vez, su destino serán las portátiles de Nintendo.

Siendo un vejestorio con poderes gélidos e inclinaciones malvadas, el Rey Hielo tampoco le pide demasiado a la vida. Solo una princesa casadera y de buen ver con quien pasar el resto de sus días. El problema es que como no hay voluntarias, el Rey Hielo no tiene otro remedio que raptarlas, algo en lo que siempre terminan interfiriendo Finn y Jake, los dos héroes vocacionales y colegas hasta el tuétano del País de Ooo. Por ello va siendo hora de cortar por lo sano, y si no puede echarle el guante una de las princesas existentes, el Rey Hielo se



Pasteles andantes, carteles con mal genio y otros objetos mutados son la tónica general en Hora de Aventuras, y muchos estarán presentes aquí

construirá la suya propia, aunque tenga que hacerla con toda la basura de los habitantes de Ooo.

De esta premisa parte la primera adaptación al videojuego de una de las series de animación de mayor éxito reciente. Creada por Pendelton Ward, Hora de Aventuras, como la conocemos en España, se caracteriza por un humor muy surrealista y peculiar, pero también por no esconder un ápice los guiños y referencias a juegos de rol y videojuegos con los que sus responsables trufan cada capítulo.

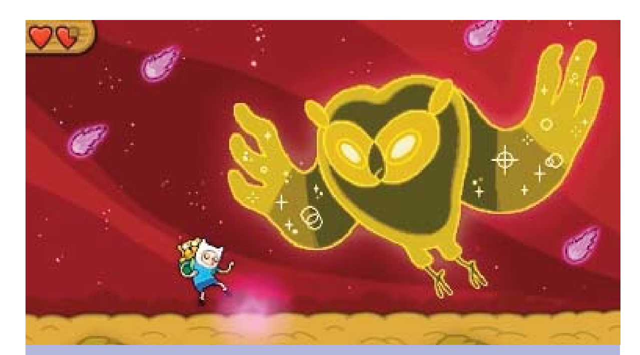
Su adaptación al ocio digital era algo que la serie y sus fans pedían a grito pelado, y Wayforward Technologies y D3 Publishing han dado un paso adelante para hacerlo posible en Adventure Time: Hey, Ice King! Why'd you Steal Our Garbage?!, extenso nombre que llevará este cartucho para Nintendo DS y Nintendo 3DS que promete recoger la esencia de la serie y sus alocados personajes.

Wayforward Technologies plantea un juego a la medida de Hora de Aventuras, un arcade en 2D con elementos de rol para el que afirman haberse inspirado en la jugabilidad de Zelda II: Adventure of Link. Las primeras imágenes que han surgido parecen verificarlo. En Adventure Time contaremos con un gran componente de acción con toques de aventura en el que podremos mejorar las características y ataques de los personajes, e incluso valernos de los poderes metamórficos de Jake para poder, conforme avanzamos en el juego, usar sus diferentes formas en nuestro provecho a lo largo de un periplo que transcurrirá por localizaciones conocidas por su público como Chuchelandia o el Espacio Bultos , mientras hacemos frente a personajes como el matón Donnie o el Rey Gusano.

Adventure Time tiene su lanzamiento previsto para finales de año., momento en que la aventura más despatarrante, algebraica y matemática tome nuestras portátiles.







¡Zuzumba, qué bicho! Pero el arrojo de Finn y las capacidades de Jake para estirarse y cambiar de forma serán nuestras mejores armas

Valoración:

Wayforward parece tener cristalinamente claro que una serie como Hora de Aventuras posee un enorme potencial, así como un gran base de fans, con lo que no es plan de desperdiciar ninguna de las dos. Los desarrolladores han optado por una mecánica simple, que les permita adaptar la creación de Pendleton Ward sacándole todo el juego posible y respetando el espíritu original.

En este caso, a poco que Wayforward repita el buen hacer que demostró en sus versiones para portátiles de Thor: God of Thunder, es muy posible que puedan dar al fan de Hora de Aventuras todo lo que espera. Salvo, quizás, un doble elefante telépata de guerra.

TEXTO: JUAN E. FERNANDEZ

One Piece: Pirate Warriors

El manga/anime repite en exclusiva para PS3

Uno de los mangas/animes más famosos y longevos actualmente vuelve al mundo consolero de la mano de Bandai (obviamente) y desarrollado por Omega Force. Este título de acción en tercera persona está levantando mucha expectación

No me avergüenza reconocerlo: jamás he sido fan de One Piece. Sin embargo este juego ha hecho que me fije en esta serie de una manera diferente.

Con una historia que seguirá la línea del manga/anime original pero incluyendo algunos detalles adicionales, One Piece: Pirate Warriors no sólo promete una cantidad inusitada de golpes, palos, zurras, palizas y golpizas, sino muchos minijuegos, quicktime events y varias escenas animadas que parecen garantizar que el estilo del juego no sea estático y aburrido.

Sin embargo no debemos emocionarnos demasiado. Aunque la multitud de adversarios a la que nos enfrentemos es impresionante cuanto menos (y a pesar de contar con la ayuda de compañeros) los enemigos estarán en su mayor parte bastante estáticos y su cadencia de ataque no será muy alta. No sé si alguien ha jugado a un Dinasty Warrior (de Gundam o no) pero quienes lo hayan hecho me entenderán.

Durante la historia del juego podremos realizar un cierto número de capítulos con cada uno de los protagonistas, si bien el peso del juego y el mayor número de horas lo llevará el chaval esel del gorro de paja... Luffy, creo. Todos los personajes estarán evidentemente, desde Sanji y Zoro hasta Boa Hancock y Ace, quien parece que tendrá un papel bastante importante en el entramado del juego.

Hablando de gráficos el juego se mueve un un cell-shading que consigue imitar bastante bien tanto los diseños como el espíritu de la serie, consiguiendo grandes dosis de ese humor absurdo tan característico de One Piece, igual que esas caras estridentes impo-

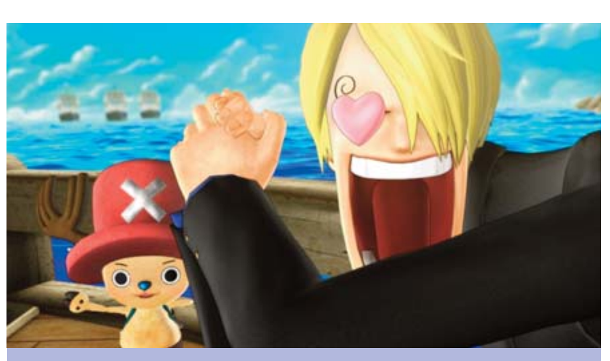
sibles para cualquier persona.

La fecha de lanzamiento de este juego está fijada justo para el mes que viene. Más concretamente el 21 de Septiembre y contará con modo cooperativo tanto en offline como en online.

Lo malo para aquellos aficionados a la obra de Eichiro Oda que tengan una XBOX 360 es que será exclusivo para la consola de SONY. Ya... to tampoco sé a qué juegan ni en qué piensan.

Bueno, no me resta nada más que desearles un feliz término de mes de Agosto, que disfruten de los últimos días de vacaciones (quien pueda) y nos vemos aquí en Septiembre con este juego analizado hasta el más mínimo detalle.

Un beat'em up tipo Dinasty Warrios en el que contaremos con la ayuda de toda la tripulación



No sólo de combates vive el juego. Historias entretenidas fieles a la serie original servirán de respiro entre los cientos de cates a repartir

Valoración:

Una de las series actuales más longevas y de mayor éxito dentro y fuera de Japón regresa a PS3 con un beat'em up que promete acción, minijuegos y risas a partes iguales.

Nunca me ha gustado One Piece, pero este juego parece que promete.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

Yakuza 1 & 2 HD Edition

“Vuelve la leyenda para PS3”

La coleción HD de las dos primeras entregas de la serie Yakuza, lanzadas originalmente para PS2, ha sido el notición que los fans llevaban una temporada esperando. Lo que sorprende es que hayan tardado tanto en decidirse...

A Sega no le van las cosas en Japón como parece que le han ido recientemente en occidente. Allí, Ryu Ga Gotoku (alias Yakuza) es una franquicia exitosísima y respetada como pocas, llena de numerosas marcas y localizaciones reales en cada uno de sus juegos, y que cuenta con las actuaciones de auténticas estrellas que ponen voz a sus carismáticos personajes. En su día, allá por el primer Yakuza para PS2, tanto el logrado argumento como la sincronización labial de los diálogos hablados resultaron rompedores. Aquella primera entrega fue un superventas en tierras niponas y llegó a occidente completamente doblado al inglés (y con unos agradecidos subtítulos en español). Para ello Sega contó con actores como Michael Madsen. Y se llevó palos por todas partes. ¿Era malo el doblaje? Ni por asomo. Pero el carácter japonés del juego, culturalmente tan marcado, lo hacía difícil de casar con voces americanas.

Y claro, llegó la segunda parte, de nuevo superventas en Japón, esta vez con las voces originales (sobresalientes a todos los niveles) y con subtítulos sólo en inglés. Esta circunstancia, unida a una casi inexistente promoción de la franquicia en los últimos años y el lapso de tiempo entre el lanzamiento nipón y el occidental, la ha reducido básicamente a serie de culto. Sus fans lo son de forma ferviente y la serie lo merece, pero la ausencia de traducciones salvo por los subtítulos en inglés hace muy difícil que unos juegos con tanta carga argumental alcancen una popularidad considerable. Y ni siquiera en América recibe la atención que uno cabría esperar. Es lo que pasa cuando una compañía lleva



El trailer publicado por el equipo Yakuza repasa escenas clave de ambas entregas

prácticamente dos décadas sin saber venderse…

Para los que no tienen problemas en jugar en inglés, la serie sigue siendo una delicia. Conceptos como honor y lealtad lo son todo en este mundo de familias enfrentadas, de clanes que controlan incluso a grandes políticos, de grandes personajes con la espalda tatuada, de combates salvajes intercalados con momentos entrañables y mensajes morales. Ryu Ga Gotoku 1 & 2 HD Edition sale en Japón en noviembre con la promesa de reducir los tiempos de carga originales, aunque lo esperable es que acabe incluyendo los habituales trofeos y otras mejoras. Ojalá no se quede sólo allí. Al fin y al cabo, ya lo tienen todo traducido…

Alta definición y reducción de los tiempos de carga. Eso es lo único confirmado por ahora. ¿Contaremos con trofeos y rankings de puntuaciones online?

Valoración:

Aunque no parece que el salto gráfico vaya a ser gran cosa, la oportunidad de contar con estos dos juegazos en un solo pack en PS3 con la prometida mejora en los tiempos de carga ya es razón suficiente para acribillar a Sega a comentarios en las redes sociales, a ver si así conseguimos que traiga esta esperada colección a occidente.

TEXTO: CARLOS OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral



desarrolla: platinum · **distribuye:** sega · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 7600 ¥ · **edad:** +18

Anarchy Reigns / Max Anarchy

En Japón desde principios de julio

Platinum nos trae otro título con personalidad pero Sega retrasa su lanzamiento en occidente hasta marzo de 2013. Nuestros redactores se han hecho con sendas copias importadas del juego para diseccionarlo en profundidad



Han pasado ya muchos años desde que la tierra quedara completamente arrasada por los conflictos internacionales. Lo que empezara como leves disputas comerciales entre distintos países acabó derivando en incursiones militares en territorios extranjeros y, finalmente, en ataques nucleares. La lluvia ácida y la toxicidad del aire condicionaron la sangre de los supervivientes provocándoles mutaciones horrorosas que marcarían sus cuerpos para siempre. Algunos de ellos lograron sobreponerse y sobrevivir en un mundo donde rige la razón del más fuerte y la ley se ha convertido en una parodia de justicia y cobijo de camorristas.

Leo y Jack (sí, el mismo Jack Cayman de Madworld) llegan a la arrasada ciudad de Altambra con el fin de encontrar a un tal Maximilian. Sin embargo, aunque el objetivo a priori sea el mismo, ambos tienen intenciones muy distintas una vez le encuentren:

Mathilda (arriba) y Sasha (izquierda) son tan representativas de los lados negro y blanco como los protas masculinos... ¡y te dan las mismas palizas!





Leo quiere llevarle ante la justicia para que pague por los crímenes que ha cometido; Jack quiere matarlo (¿por venganza o por contrato?). Y ni siquiera parece que Leo sea el bueno en todo esto.

Esta es la premisa argumental del juego con más palos que estos redactores recuerdan haber jugado en años. La mejor forma de describirlo es como un masivo *beat 'em up* post-apocalíptico, en el que tendremos que ir cumpliendo 6 misiones por cada fase para pasar al siguiente escenario. Habrá misiones libres (que podremos repetir cuanto queramos) y misiones de historia (que nos harán avanzar en el juego).

Nada más comenzar a jugar deberemos elegir **la Senda Negra** (protagonizada por Jack Cayman) **o la Senda Blanca** (con Leo como héroe). Y sí, el desarrollo de la aventura cambiará sustancialmente dependiendo de a quién escojamos, así como las zonas de los mapas a las que podremos acceder con uno y no con otro. Mapas que, por cierto, son inmensos, por lo que gozaremos de una gran libertad de movimiento dentro de ellos para explorarlos cuanto queramos.

Lo que vemos

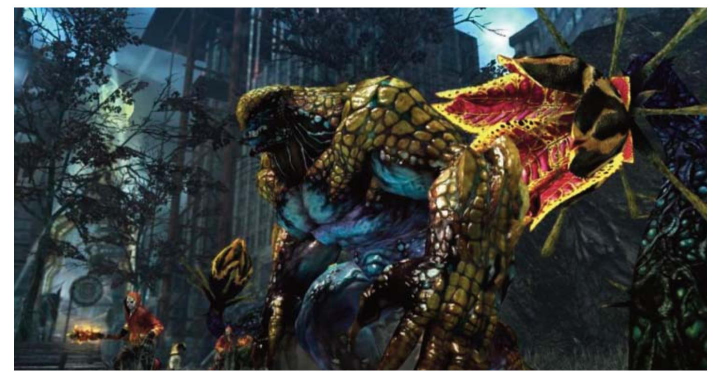
En lo que se refiere a los gráficos, el juego aprueba con muy buena nota. Puede que no sea de sobresaliente, pero las expresiones faciales, el nivel de detalle de los modelados y lo recargado de los escenarios son tremendos. De hecho, casi podemos saber el carácter de cada personaje sólo con verle la cara. Y hay un montón. Otro aspecto positivo es que llegaremos a enfrentarnos a 100 adversarios a la vez sin que ninguno esté quieto y el juego no sufra ralentización alguna. Y es que, como ya ocurrió en Bayonetta o

La aparición de Bayonetta como personaje jugable ha sido motivación suficiente para reservar el juego. La emblemática bruja sólo está disponible en las primeras copias









Vanquish, Platinum ha preferido enriquecer la experiencia de juego a base de acción sin freno, de multitud de elementos en movimiento a la vez, posiblemente a costa de un apartado gráfico más puntero.

El único problema que hemos apreciado en este apartado es un extraño *popping* (extraño por casi injustificable a estas alturas) en determinadas situaciones. Es decir, echamos a correr por un escenario y ciertos escombros o yerbarjos aparecen de repente en el horizonte (o en el túnel polvoriento al que nos dirigimos). Por lo demás, el juego se mueve con fluidez y soltura, pero el detalle llama la atención.

Lo que manejamos

La jugabilidad es, sin duda alguna, uno de los puntos fuertes de Anarchy Reigns (Max Anarchy en Japón). Quienes sean aficionados a los juegos de acción se sentirán como en casa tras las dos primeras misiones. Es un *beat'em up* de los 90 adaptado a hoy pero sin que los malos estén estáticos como en los Dinasty Warriors o en Hokuto no Ken. Aquí si te paras te mueres, igual que en Vanquish o Bayonetta.

Y con esto queremos decir que no se trata de un juego difícil de manejar, pero desde luego **no es un machacabotones**. Tienes que saber qué combinación emplear en cada momento, pero dichas combinaciones salen de una forma razonablemente intuitiva, con facilidad para "crear" tus propios combos, en un estilo cercano al de Bayonetta.

Como los buenos arcades de antaño, es fácil jugar pero difícil dominarlo. En el peor de los casos, puede que tardemos un par de horas en cogerle bien el truco. Lo recomendable es echar un rato en su trabajado tutorial,



en el que nos enseñarán las bases de un correcto manejo de los distintos personajes, cada uno con sus fortalezas y debilidades, y cada uno con sus llamativos combos.

Tal vez la pega que podemos ponerle en cuanto a jugabilidad es alguna eventual mala jugada de la cámara cuando uno o más enemigos grandes nos acorralan en una pared o agujero. Ante un ataque de cierta duración, puede que tardemos unos segundos en recuperar la perspectiva de lo que estamos haciendo, pero entre el segundo *stick* y el “fijado” solventaremos este problema. En presencia de varios enemigos este comando es especialmente útil, ya que permite dirigir nuestros ataques de forma eficaz, incluso lanzarnos a toda velocidad a por uno concreto pasando del resto.

Lo que escuchamos

¿Os acordáis de un juego llamado Streets of Rage 2 y de una banda sonora que ambientaba de forma inmejorable tantísimo guantazo? Pues Platinum aplica aquí una práctica similar. Las bandas sonoras de Vanquish, Bayonetta y ahora Anarchy Reigns son auténticas gozadas. Los abajo firmantes no somos nada raperos, es más, solemos recelar de casi cualquier cosa que incluya el rap como reclamo o como intento de parecer “más *cool*”, pero la música en este juego es brutal (acorde a la estética). Con un par de temas que recuerdan poderosamente a sagas como Persona, el resto es **rap muy cañero** y muy vacilón. Riqueza de instrumentos y mezclas, bases rara vez repetitivas y un sonido pegadizo, lleno de ritmo, cuyas rimas nunca llegan a hacerse pesadas. Contra todo pronóstico, una acertadísima elección.

Pero no sólo de OSTs vive el hombre. Los efectos de sonido rezuman contundencia y brutalidad y no hay efectos iguales para distintas acciones. Pero lo que más sorprende es el **impecable doblaje al español**, disponible ya en su versión japonesa en ambas consolas. Las voces de todos los personajes tienen fuerza y personalidad propias y no son los típi-

cos doblajes carentes de expresividad de tantos otros juegos… o de los animes de Selecta Visión. Además, gracias a Dios, las voces van acordes a los movimientos de la boca. No era tan difícil, ¿verdad?

En todo caso, y si preferimos las voces japonesas o las inglesas, podemos seleccionar éstos y **otros idiomas** desde el menú de opciones, y lo mismo para los subtítulos. Resulta llamativo que Platinum haya llevado a cabo semejante trabajo de localización para el lanzamiento en tierras niponas. ¿Tal vez vieron venir que Sega recularía y querían facilitar que usuarios de todo el mundo importasen el juego? No es descabellado pensarlo: incluso en Xbox 360 el juego es multi-región.

Lo que aguantamos

La duración del juego es lo más complicado de valorar. El modo campaña puede completarse en unas **10 horas como máximo**, y con esto incluimos la exploración de escenarios y el perfeccionamiento de las misiones (cuantos más puntos consigamos, más habilidades desbloquearemos). Eso quiere decir que si queremos completar la historia rápidamente, en menos de 6 horas podremos hacerlo.

Esta fue también la principal flaqueza de Vanquish: la duración de la campaña principal. Sin embargo, el juego tiene un montón de personajes (18 para ser exactos) que podremos utilizar tanto en las repeticiones del modo Campaña como en los *versus offline/online* y cada uno tiene sus características y comandos propios. Además hay unos 10 **modos de juego de cooperación y de oposición**, con lo que la rejugabilidad está asegurada.

De todas formas, ya desde el inicio de su desarrollo, Anarchy Reigns se concibió y anunció como "*beat'em up online*" y es al **combate online** al que está más enfocado. Partidas con o sin *ranking*, con o sin reglas especiales, con la posibilidad de usar habilidades desbloqueadas, por equipos o todos contra todos… y sin *lag* que hayamos podido apreciar, lo cual



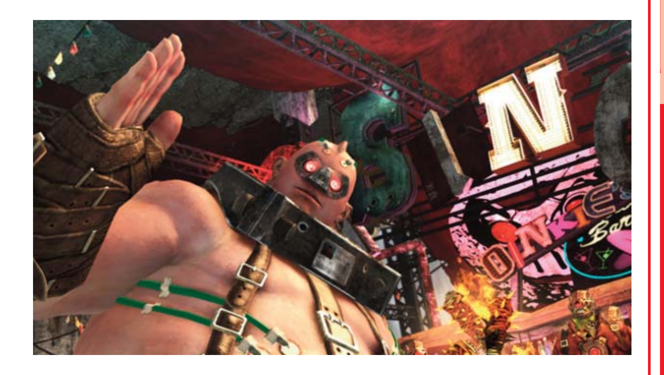


nos ha sorprendido muy gratamente. En el momento de escribir estas líneas, las salas están pobladas casi en exclusiva por jugadores japoneses, y si ya es frustrante no entender lo que ladran por sus micrófonos, más aún lo es que te apaleen en un suspiro. ¡Tendremos que darle más caña al juego!

Y lo que añadimos

Las únicas diferencias apreciables entre ambas versiones son unos **tiempos de carga mayores en PS3** (pese a la instalación obligatoria) y un *popping* algo más pronunciado. Por lo demás, son idénticas. Para este análisis hemos empleado copias japonesas tanto de Xbox 360 como de PS3, y esta última, al ser de las primeras unidades vendidas, aún incluía el **código de descarga de Bayonetta**. Es un gustazo volver a manejar a nuestra bruja favorita para machacar mutantes: hace gala de los combos más vistosos (como era esperable) y conserva sus voces originales en inglés británico. Si decidís importar el juego y os encontráis con que vuestra copia aún incluye a Bayonetta, necesitaréis una cuenta japonesa de PSN o XBLA para poder usar el código, así como para acceder a otras descargas (hasta ahora sólo son avatares y fondos). Una vez descargada, funcionará en nuestra cuenta habitual.

No sabemos si Sega lanzará por fin el juego en occidente en marzo de 2013 ni por qué tal retraso (salvo el mal trago económico que atraviesa), pero sí que por el momento Anarchy Reigns está vendiendo por debajo de lo esperado en Japón. La maldición de Sega y su paupérrimo *marketing*.



Conclusiones:

A los no amantes de la acción puede resultarles repetitivo, pero Anarchy reigns cuenta con todo lo necesario para triunfar: una historia entretenida y con buenos diálogos, protagonistas que distan de los clichés establecidos, una banda sonora impactante y una gran jugabilidad

Alternativas:

Prototype, Borderlands, Darksiders... Podrían considerarse similares por el tipo de acción, pero no hay alternativas claras a Anarchy Reigns como "masivo beat'em up online"

Positivo:

- Multizona y multi-idioma en ambas consolas, y totalmente traducido y doblado
- Gran jugabilidad y re-jugabilidad
- Tremenda banda sonora
- ¿Bayonetta contra Jack Cayman? En serio, ¿dónde hay que firmar?

Negativo:

- Modo historia corto
- Algunos fallos gráficos, más visibles en PS3, impropios ya de estos años

TEXTO:
RODRIGO & CARLOS OLIVEROS

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	85
duración	75
total	80

Una segunda opinión:

La fama del estudio le precede. Y puede ser el próximo pelotazo de SEGA si decide tratarlo en condiciones.

Jorge Serrano



desarrolla: arenanet · **distribuidor:** kochmedia · **género:** mmo · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 54,95 €

Guild Wars 2

La guerra nunca termina en Ascalon

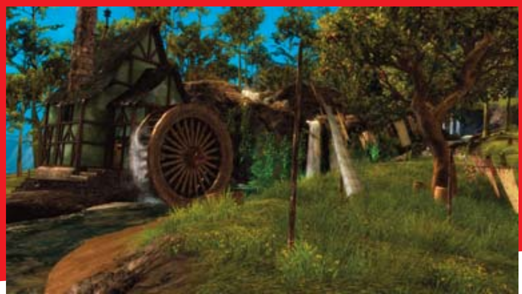
Tras el enorme éxito de su primera entrega y sus tres expansiones, llega Guild Wars 2 con el propósito de engancharnos más que nunca gracias a su original premisa de evolución de personajes y sus preciosos gráficos



Han pasado tan sólo 5 años desde que los jugadores completáramos la última expansión para Guild Wars, pero para Ascalon han sido 250 largos años de paz. ArenaNet ha trabajado durante estos años para conseguir una experiencia que iguale o mejore al excelente Guild Wars. Con tres fases beta a sus espaldas y su enorme base de jugadores a sus espaldas alabando la inmensa calidad del juego, nada podía fallar en Guild Wars 2, y a pesar de un inicio caótico debido a la enorme cantidad de jugadores que se conectaron dos días antes de la fecha de salida del juego, los problemas se han solucionado y nos encontramos con un amplio mundo que explorar. Algunos cambios, nuevas modalidades de juego y mucha, mucha diversión esperan tanto a viejos como a nuevos jugadores dispuestos de encontrar aventuras en Tyria.

Cuatro razas se unen a las filas junto a los humanos teniendo cada una de ella su propia historia y comenzando en sus propios territorios





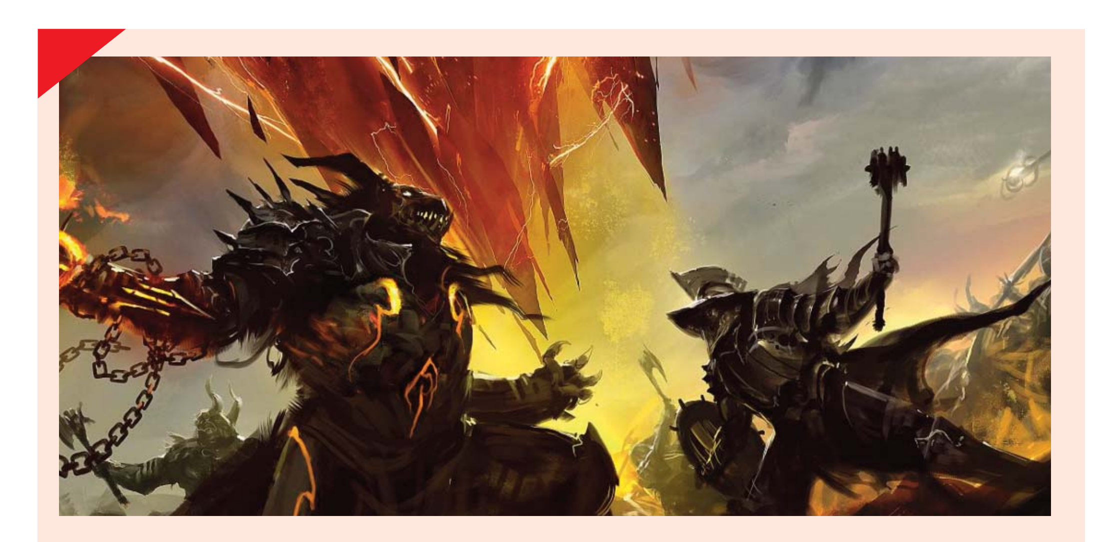
El despertar de los dragones

A lo largo de la historia, los cinco Dragones Ancianos han estado en un letargo que parecía no tener fin, pero poco a poco han ido despertándose causando destrucción en todo el mundo. Los humanos, aquellos que una vez tuvieron la supremacía del mundo están en declive, han debido devolver sus tierras a los Charr. En otras partes de Ascalon, nuevas razas se alzan para reclamar sus tierras. Pero todo llega a un punto en el que se dan cuenta que deben dejar sus diferencias a un lado para aliarse contra un mal mayor, y volver a reconstruir el único gremio, con supervisión de todas las razas para acabar con la tiranía y la destrucción de los Dragones.

¿Un viejo conocido?

GW2 es un juego que aúna magistralmente la accesibilidad para nuevos jugadores, gracias a la amplia selección de profesiones que hay en el juego, y a su vez, una inmensa profundidad que sólo aquellos que le dediquen horas al juego podrán descubrir. Por si no fuera poco, y al igual que la primera parte, cada profesión tiene un tipo de especialización, ya sean distintos tipos de magia o en el caso del ingeniero, explosivos o torretas.

Como principal novedad de esta segunda parte es que ya no existen mundos personalizados al salir de las ciudades, ahora es completamente abierto. Esta novedad ha introducido una nueva: los eventos. Este tipo de misiones se pueden hallar en cualquier punto del mundo y activarse sin esperarlo, haciendo que todos los jugadores que haya por la zona que quieran participar tengan que unir sus fuerzas, ya sea en tareas como defender a un aliado o una



En Guild Wars 2 disponemos de todos los tipos de juego que se encontraban en el primero, el modo historia que podremos completar sólo o con amigos, el clásico PvP y el más impresionante Mundo contra Mundo que consiste en una batalla a gran escala









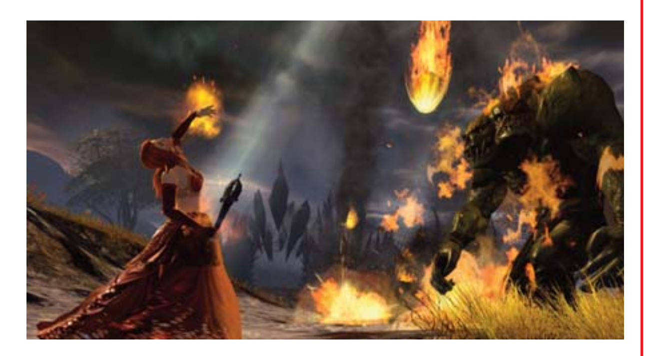
posición, conquistar puntos estratégicos o luchar contra enemigos de inmenso poder.

Al hacer que el mundo sea abierto, han desaparecido los bots que podíamos reclutar en la primera parte y aunque tampoco sea una gran pérdida, es algo que mencionar ya que era algo nunca visto en este tipo de juegos.

Por otra parte, el sistema de habilidades que tan importante era en GW1 ha cambiado ligeramente, pero manteniendo una gran importancia. Esto se puede ver desde el momento en el que descubrimos que el máximo de nivel ha aumentado a 80, muy lejos del clásico 20 del original o 30 de Eye of the North. Subiremos más, nos haremos mucho más fuertes pero en el fondo, serán nuestras habilidades las que nos mantendrán vivos y saber usarlas y combinarlas serán la clave de la supervivencia y del éxito.

Hermosas tierras devastadas

Guild Wars 2 es un juego que satisface tanto en el campo de los gráficos como en el sonido. Hay que alabar la tarea de ArenaNet que una vez más ha conseguido optimiza su juego de una forma excelente y como ya ocurrió en su primera entrega, tenemos un juego que visualmente es muy atractivo y que rinde perfectamente. Cada personaje es completamente diferente gracias a unos rasgos muy característicos y a un editor de personajes sencillo, acompañado además de cada ciudad suya, con su toque distintivo y que las hace originales y personales, como es el caso de la tierra de los Sylvari. Sólo es en el caso de los enemigos donde vemos como el juego cojea, un mal habitual en este género. Un par de diseños para



cada enemigo, destacando, eso sí, los geniales diseños de los más grandes e importantes.

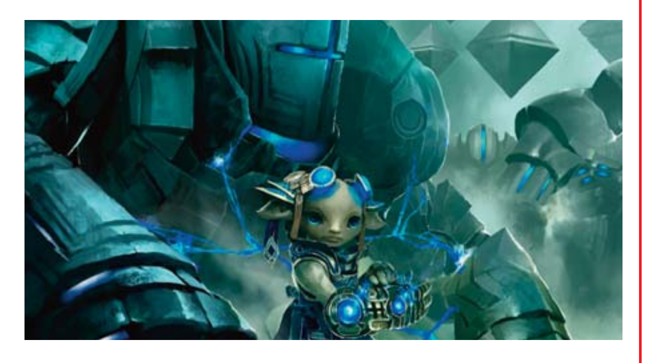
El sonido acompaña con una mezcla de melodías cal-

A pesar de que el nivel máximo ha aumentado a 80, sigue dándose gran importancia a los combos de habilidades

madas que rompen completamente con los tonos épicos de las misiones, en especial en aquellas en las que nos enfrentamos con monstruos que desean derrotarnos mientras estamos acompañados de decenas de jugadores, uniendo todas sus habilidades contra un mismo objetivo. Todo esto aumenta la sensación épica que quiere transmitir el juego.

Enemigo y Jugador

El modo PvP del juego es tan importante como el PvE. Podremos acceder a cualquier momento desde el menú de personaje y observaremos como nuestro nivel se ajusta a 80, para que no haya tanta diferencia entre jugadores. Desde el llamado Corazón de la Niebla, podremos acceder a un modo captura de puntos para 2 equipos de 8 personajes, una especie de torneo en el que varios equipos se disputan el primer puesto y el prometedor Reino contra Reino, el cual desgraciadamente no está disponible en estos momentos. Nuestra actuación en este modo nos dará puntos de gloria con el que poder conseguir objetos exclusivos que no se pueden conseguir de otra forma.



Conclusiones:

Guild Wars 2 ha cumplido según lo esperado y lo prometido a todos los niveles. Excelente jugabilidad, gráficos muy cuidados y con un ritmo ágil hacen de GW2 un juego excelente.

Alternativas:

La saga original Guild Wars y otros juegos online como World of Warcraft son las principales alternativas a este juego.

Positivo:

- Divertidísimo gracias a su sistema de habilidades y eventos.
- Duración infinita.
- Gráficamente sobresaliente.

Negativo:

- La introducción de micropagos.
- No hay tantas mazmorras como en GW.

TEXTO: XAVI MARTÍNEZ

gráficos	92
sonido	83
jugabilidad	92
duración	100
total	91

Una segunda opinión:

Guild Wars 2 ha cogido todo lo bueno de la primera parte y lo ha mejorado sin perjudicar en absoluto al espíritu del título original.

Carlos Sánchez

Una tercera opinión:

Guild Wars 2 es un buen juego que no supera a su antecesor, pero aún así, es un título muy recomendable para los fans de los juegos online.

Carlos Calabuig



desarrolla: united front · **distribuidor:** square · **género:** sandbox · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +18

Sleeping Dogs

Mucho más que un GTA ambientado en Hong Kong

No ha sido fácil el camino de Sleeping Dogs hasta nuestras consolas y ordenadores, pero el resultado hace que ese tortuoso devenir y la espera asociada hayan merecido la pena

Sleeping Dogs nació llamándose True Crime: Hong Kong, la tercera entrega de la saga True Crime tras Streets of L.A. y New York City, una franquicia que trataba de sobrevivir a la sombra de GTA y que Activision decidió dar por finalizada en febrero de 2011 (tras unos malos resultados de NY City) alegando que no tenía la calidad mínima que exigía a sus títulos. Cuando todos pensábamos que sería otro juego que quedase en el cajón de algún directivo de United Front Games, Square Enix apostó por el juego, se hizo con el trabajo desarrollado y financió su finalización.

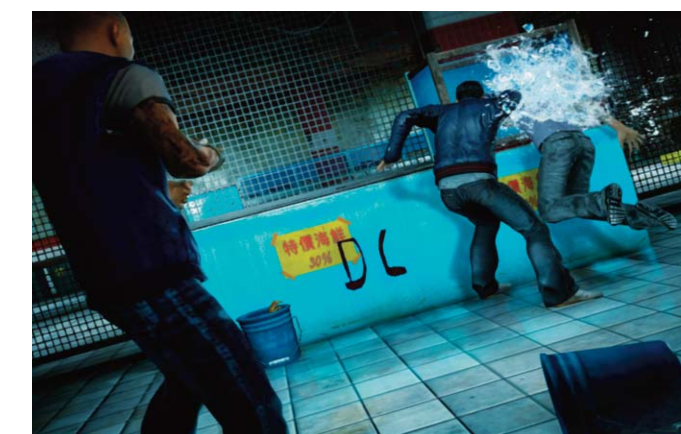
True Crime: Hong Kong, perdón, Sleeping Dogs es un sandbox al más puro estilo Grand Theft Auto, una historia de bandas apoyada en una serie de misiones principales y un sinfín de misiones secundarias que nos proporcionan mejoras, armas, di-

Nunca sabremos cuanto de lo que tenemos hoy en el juego estaba realizado cuando Activision decidió su cancelación. Desde luego Sleeping Dogs no tiene la pinta de ser un juego tan malo hace poco más de un año, ni parece lógico que se haya programado de cero desde entonces

nero y, sobre todo, horas y horas de diversión (United Front asegura que multiplica por diez la duración del juego) haciendo el gamberro por la ciudad en cuestión, en este caso Hong Kong.

Tomamos el papel de un joven oficial de policia de nombre Wei Shen, que se ha infiltrado en una de las peligrosas triadas "hongkonesas", esto es, las mafias que controlan las actividades ilegales por aquellos lares. Nuestra misión será ir ascendiendo en la organización al tiempo que colaboramos con la policia para acabar con la misma. Este doble juego da mucha vidilla a la historia, que está bien narrada y se hace interesante y amena, aunque en determinados momentos que parece que no termina de explotar cuando lo podía haber hecho. También está muy bien resuelto es como se intercalan las misiones secundarias con la trama principal, dejando en todo momento que sea el jugador el que seleccione que es lo que quiere hacer y dejando muy claro que es una cosa y que es otra, algo que en otros títulos del género (¿alguien dijo Just Cause 2?) se mezcla en todo momento.













La principal diferencia de Sleeping Dogs respecto a los otros juegos de mundo abierto disponibles en el mercado es su claro enfoque a la lucha cuerpo a cuerpo, para lo cual se ha desarrollado un sistema de lucha muy potente y sobre divertido, que recuerda enormemente al de los Batman Arkham Assylum y City y en menor medida, aunque también toma ideas, del último Uncharted. Habitualmente nos las tendremos que ver con un grupo de enemigos, que nos atacarán de uno en uno y nosotros deberemos ir repeliendo sus ataques y contratacando con una coreografía muy del estilo de las películas tipo Bruce Lee. En el combate podremos utilizar cualquier objeto que tengamos a mano en el escenario o hayan dejado caer los enemigos abatidos, aunque en la mayoría de las ocasiones nuestras patadas y puñetazos serán más que suficientes para salir airosos del combate. Cuando un enemigo está lo suficientemente castigado, podremos agarrarlo y rematarlo contra algunos elementos del escenario que se nos marcarán a tal efecto, logrando así un “finish” mucho más espectacular. Esta parte del juego funciona realmente bien, pero los más hábiles en el género lo encontrarán excesivamente sencillo.

Por supuesto también hay armas de fuego, y también aquí United Front Games ha realizado una magnífica labor con un sistema de apuntado y coberturas que resulta sencillo y divertido a la par. Aunque queda la sensación de que no se ha aprovechado en el desarrollo del juego todo lo que podría haber dado de sí. Hay fases de tiroteos, pero parecen metidas después de desarrollar el juego para la lucha cuerpo a cuerpo. No se ha logrado la perfecta combinación de unas fases con otras, o incluso dentro de la misma fase que por ejemplo tienen los Un-

charted de Naughty Dog.

El tercer pilar jugable de Sleeping Dogs es la conducción. El estudio de desarrollo ha optado por alejarse totalmente de la simulación y la realidad, ofreciendo un sistema totalmente arcade muy espectacular, casi al estilo Just Cause 2.

Sleeping Dogs no tiene multijugador. A cambio ofrece un Club Social con rankings y desafios, en el que compartir y compara logros con nuestros amigos

Sleeping dogs tiene su toque RPG con un arbol de desarrollo del personaje muy interesante.

A nivel visual Sleeping Dogs ofrece un conjunto compacto y con algunos detalles muy destacables. El principal de ellos es la recreación de la ciudad de Hong Kong con un gran detalle, multitud de localizaciones muy diferentes y una ambientación perfecta, superando en este apartado a los Yakuza de Sega. Los elementos sobre los escenarios tienen un nivel notable con algunas diferencias entre unos y otros, pero hasta esto se ha hecho bien ya que lo que nos encontramos en primer termino y con mayor frecuencia tiene un nivel de detalle muy alto, y son los objetos secundarios los que no llegan a ese nivel. Las animaciones son una parte muy importante del excelente sistema de combate relatado anteriormente. Como puntos negativos en este apartado simplemente reseñar el habitual popping en este tipo de juegos y algunas ralentizaciones que no interfieren en exceso en la jugabilidad.

La música consigue introducirnos en la ciudad en la que se desarrolla el juego y forma parte de la ambientación general del juego, al igual que unas voces (en inglés) con una gran carga interpretativa. Los subtítulos están en castellano.



Cualquier objeto que tengamos a mano nos puede sacar de un apuro. También podemos rematar a los enemigos contra partes del escenario

Conclusiones:

Sleeping Dogs es un título compacto y muy divertido. El sistema de lucha le da la personalidad que cualquier juego necesita y más en el género en el que compite. Se echa de menos que United Front Games hubiese arriesgado un poco más y hayan ido a tiro seguro, pero claro, después de "lo de Activision" las cosas no estaban como para experimentos

Alternativas:

A la espera de GTA V, el IV o Red Dead Redemption son apuestas seguras

Positivo:

- *Un sistema de lucha muy divertido*
- *Gran ambientación*

Negativo:

- *Pequeños errores menores*
- *Que no haya ido un poco más allá*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	86
sonido	88
jugabilidad	86
duración	92
total	88

Una segunda opinión:

Un sandbox superior a la media que destaca por su ambientación, detalle gráfico y jugabilidad. Aunque muy lejos de ser revolucionario y no tan pulido como nos gustaría, si que supone una apuesta segura para los aficionados al género y/o al cine de acción oriental.

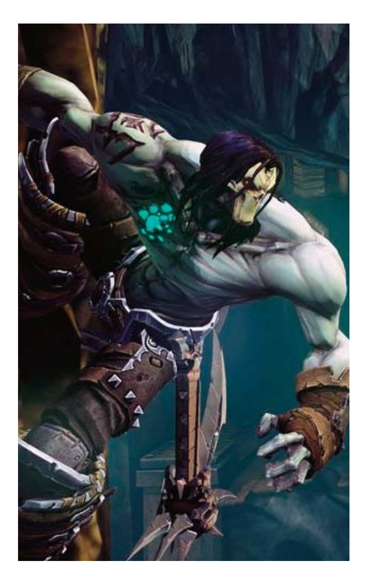
Miguel Arán González

desarrolla: vigil games · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Darksiders II

Muerte cabalga hacia la venganza

La primera parte de este juego se convirtió en uno de los grandes tapados del 2010. Después de 2 años y medio de la historia de Guerra, ahora le toca el turno a su hermano Muerte, quien buscará venganza



Quienes no hayan podido disfrutar de la anterior entrega, Darksiders nos mostraba en su desarrollo la llegada del día final. Los ejércitos del infierno iniciaron una guerra contra las fuerzas del cielo estableciendo su horrible frente de batalla en la Tierra, la humanidad cayó a causa de su debilidad y fue condenada a la extinción.

Dentro de todo el caos, descubrimos el papel de Guerra, uno de los cuatro jinetes del apocalipsis, las figuras más poderosas de la existencia, encargadas de mantener el equilibrio universal y llevar la justicia a todos los seres el día del fin de los tiempos. Sin embargo, la trama dio un giro inesperado cuando Guerra fue falsamente acusado de manifestarse sin haber sido convocado, iniciando de esa manera la batalla final. Acusado de tan horrendo crimen, Guerra fue despojado de

Después de habernos presentado la historia de Guerra, los chicos de Vigil Games, quieren que conozcamos la brutalidad de su hermano, Muerte



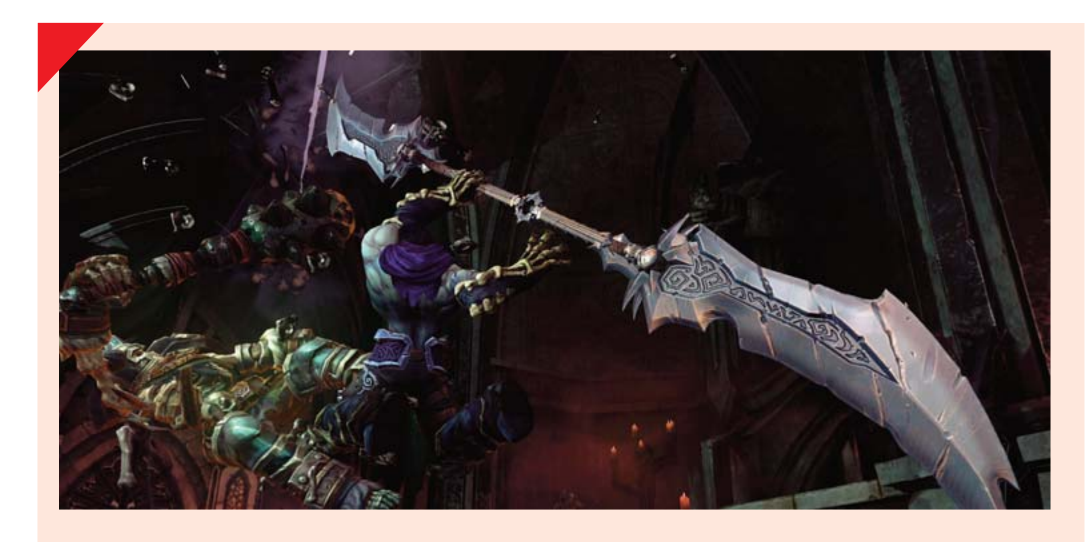


todo poder y espera su condena a los pies del Consejo Abrasado, los máximos jueces de la existencia, responsables de todo el orden.

Los que hayan terminado la primera entrega sabrán cómo continúa la epopeya de Guerra, pero para esta continuación nos centraremos en la presencia de Muerte, el jinete más sombrío de los cuatro, y los hechos sucedidos durante el encierro de Guerra. Con plena convicción de la traición a Guerra, Muerte decide abandonar toda regla para iniciar su senda particular, en busca de la redención de su hermano. Pero para poder iniciar su venganza, primero debe sanar el más grave de los daños y revivir a la desaparecida humanidad.

Así es como empieza esta épica trama de traiciones y engaños, una adictiva historia que consigue elevar nuestro interés en descubrir cada vez más, al plantearnos otros temas como ¿Quiénes son realmente los jinetes?¿De dónde vienen?¿Por qué tienen tanto poder? La espera de sus respuestas, nos dejarán pegados a la pantalla mientras sesgamos la historia bajo el filo de una afilada guadaña.

La jugabilidad que tendremos en este título nos hará olvidar rápidamente todo recuerdo de su predecesor. Atrás quedaron las batallas con una actitud altanera y soberbia, Muerte defiende su particular carácter al mostrar un estilo único de manejo, donde la rapidez y la efectividad de movimientos son los valores más esenciales de una batalla. Prepárate para luchas frenéticas mediante acrobáticos movimientos de siega de sus guadañas, con las que realizará todo tipo de



La acción estará servida, tal y como nos tenían acostumbrados, los combos seguiran estando presentes con la misma fluided, marca de la casa. Los cuales irán aunmentando segun vayamos mejorando las cualidades de nuestro protagonista









combinaciones mortales sobre sus enemigos.

Los movimientos de la Parca también destacan por su espectacularidad. Nos moveremos de manera fluida por todo el escenario con asombrosos movimientos: deslizándonos por una pared, escalando altos muros o incluso saltando entre lejanos pilares. Unos movimientos que consiguen dar un carácter propio al protagonista de esta historia.

El carácter rolero del juego ha sido potenciado gracias a la completa personalización de nuestro personaje. Durante la partida obtendremos variados elementos de nuestro equipo, los cuales poseerán sus propias estadísticas de daño, resistencia, habilidades etc... No hay un arma o protección igual a otra y nuestro modo de juego se verá reflejado en la elección del equipo que mejor se adapte a nuestro estilo de lucha. ¿Interesante? Pues todavía mejora al incluirse un sistema de comunicación on line, mediante la cual podremos enviar los equipos más interesantes a nuestros compañeros de partida.

Sin embargo, las numerosas opciones no entorpecen en ningún momento la jugabilidad del juego, mediante una interfaz muy bien desarrollada por THQ, podremos ver al instante si con un nuevo equipo podemos realizar más daño o si nuestra resistencia global se ve fuertemente aumentada.

Tampoco podemos olvidar el fantástico trabajo de Joe Madureira, el genial artista del cómic ha vuelto a prestar su destreza en los principales aspectos gráficos del juego. Todo lo que veamos durante la partida estará cargado de un particular estilo gráfico que enamorarán a los amantes del cómic y consigue



volcarnos en la historia de una manera sorprendentemente fácil.

Hermosos escenarios llenos de detalle que quedan ensombrecidos por el fantástico guión y desarrollo de los personajes, otorgándoles una personalidad única. Se hace especialmente evidente en el personaje de Muerte, con un marcado carácter que se establece entre los límites de la mezquindad, el misterio y la indiferencia. Su poder no conoce límites y él es el último portador de la existencia, por lo que no hace distinciones entre dioses y demonios, él se encuentra por encima de ellos.

De esta manera, el juego consigue recrear épicos momentos de batalla y acción, acompañado de una banda sonora que potencia los momentos más impactantes a un nuevo nivel. Pero hay otras ocasiones, en las que el modelo de videojuego lastra el desarrollo de la acción, ya que en la necesidad de alargar el tiempo de juego con repetidos encargos de recolecta de objetos, dan a nuestro personaje una lastimera imagen de mensajero universal.

El motor gráfico del juego puede parecer algo desfasado, y en los primeros planos pueden surgir algunas carencias. Sin embargo, la fuerte inspiración que recibe el título de las fuentes del cómic, hacen que no tenga que ser necesario una mayor definición gráfica para mostrar los mejores momentos de acción en la trama.

En cuanto al apartado sonoro hay que destacar, a parte de la ya mencionada banda sonora, el aumento de calidad mostrado en las voces del juego.



Conclusiones:

Vigil Games nos ofrece todo lo que nos fue prometiendo durante el desarrollo del juego. Nada más empezar a jugarlo te das cuenta de ello y del gran progreso realizado respecto a su antecesor. Realmente tiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los mejores juegos de 2012.

Alternativas:

Existen numerosos juegos de acción en esta generación, como pueden ser Bayonetta, el próximo DMC o God of War. Aún así Darksiders II se convierte en una apuesta segura.

Positivo:

- Una brutal ambientación
- Mejora con creces a su antecesor

Negativo:

- Pequeños desajuses de la cámara
- Algunos errores gráficos

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	89
sonido	90
jugabilidad	90
duración	88
total	87

Una segunda opinión:

Mejora a su predecesor en casi todos los sentidos. El combate es intenso y satisfactorio, los elementos de exploración y son increíblemente adictivo, y las mazmorras proporciona una cantidad casi perfecta de desafío y consistencia para mantenerte jugando hasta el final. Si estás buscando una aventura con una historia interesante, mundo enorme y robusto combate, la Muerte ha venido por ti.

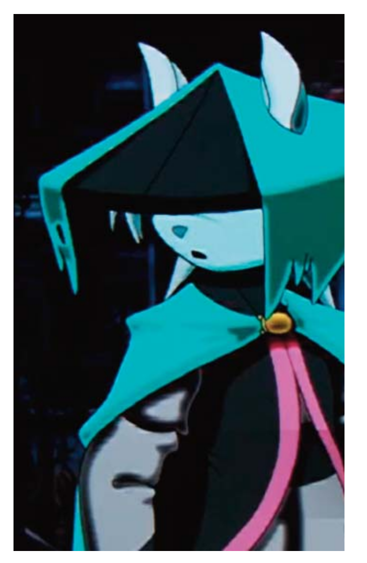
José Barberán

desarrolla: humble · **distribuidor:** microsoft · **género:** beat'em up · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 1200msp · **edad:** +7

Dust: An Elysian Tail

Las 2D aún tienen mucho que decir

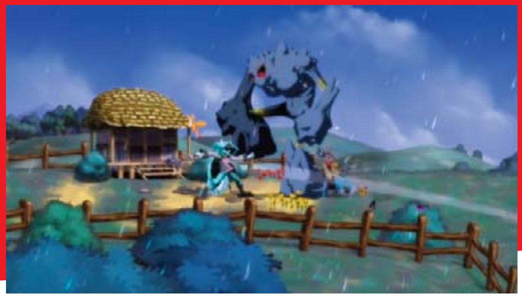
Casi de puntillas y lejos de los focos, así ha llegado Dust: An Elysean Tail. Un hack'n slash bidimensional que entra de lleno entre los 10 mejores juegos que han aparecido en el XBLA



Ya lo veníamos anunciando desde hace tiempo. Este año el Summer Live Arcade iba a traer muchas sorpresas. Y la obra de Humble Hearts ha puesto el broche de oro de una forma brillante a una serie de lanzamientos bastante notables. Un juego que es por sí solo una pequeña obra de arte y que viene a demostrar que si se hacen bien las cosas, los juegos en 2D no son cosa de otras épocas.

El juego no tiene su punto fuerte en el argumento. A decir verdad éste se presenta de una forma muy simple y con clichés bastante trillados. Un buen día despertamos junto a una espada que habla. Su nombre es Arah. Y como no podía ser de otra forma, somos los elegidos para que el mundo vuelva a superar la enésima amenaza que se cierne sobre él. Junto a ella toma protagonismo una ardilla llamada Fidget, y que durante dos siglos ha sido la encargada de salvaguar-

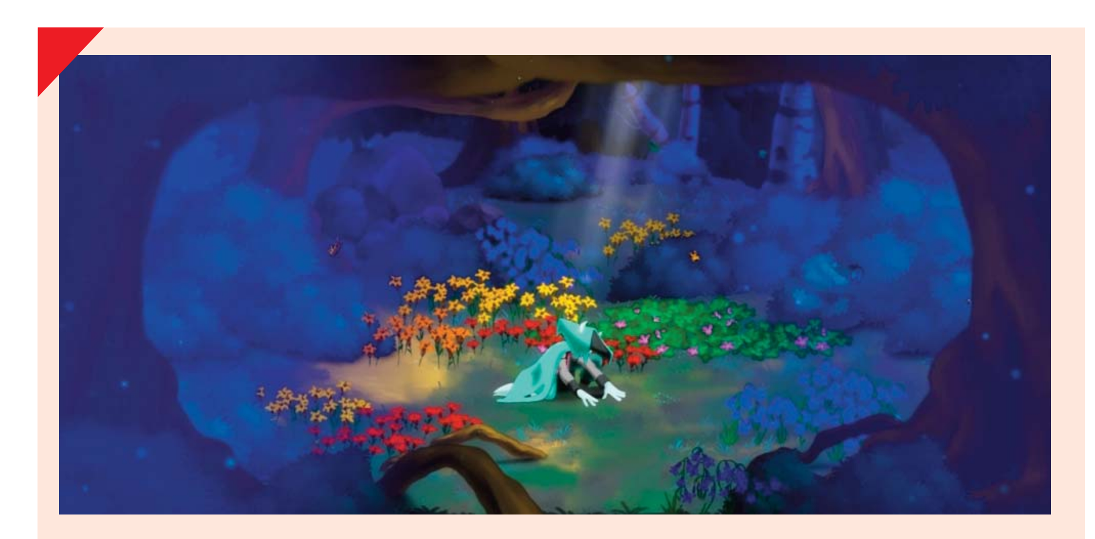
Dust: An Elysian Tail basa todo su potencial en una robusta jugabilidad y en un diseño de entornos y personajes soberbio

dar la reliquia. Los tres son los protagonistas totales y absolutos de esta aventura que coge elementos de Castlevania y Metroid, pero dotándolo de una personalidad propia que lo hace realmente apetecible.

Y es que Dust: An Elysean Tail entra por los ojos. Verlo y embriagarse de su belleza es todo uno. Los decorados, escenarios y diseños de personajes son de forma individual pequeñas maravillas, que engranadas y en movimiento, conforman una gran obra de arte en movimiento. Es uno de los juegos que mejor apartado artístico lleva de los aparecidos en los últimos años, tanto en descarga digital como en formato retail. El diseño y animaciones de los personajes y enemigos son de un nivel muy alto.

Pero si este apartado es sobresaliente, en nada desmerece la gran virtud del título: la jugabilidad. Como ya hemos enunciado anteriormente, nos encontramos ante un hack'n slash. Sin embargo, y en contra de lo que pueda hacernos creer su apuesta por la bidimensionalidad, se muestra igual de sólido que los grandes representantes del género. Y no, no estamos hablando de Castle Crashers, a quien por idiosincrasia y tipología más se le pudiera parecer. Hablamos al nivel de God of War o Ninja Gaiden. El control y respuesta de los movimientos que ejecutamos dan como resultado una coreografía de golpes y combos muy agradecida con el jugador y de una fantástica plasticidad. Y eso que para ejecutarlos solo usaremos dos botones, dejando el tercero para saltar, el cuarto para ataques mágicos y los gatillos para esquivar. En la práctica resulta tan natural y sencillo que muy pronto estare-

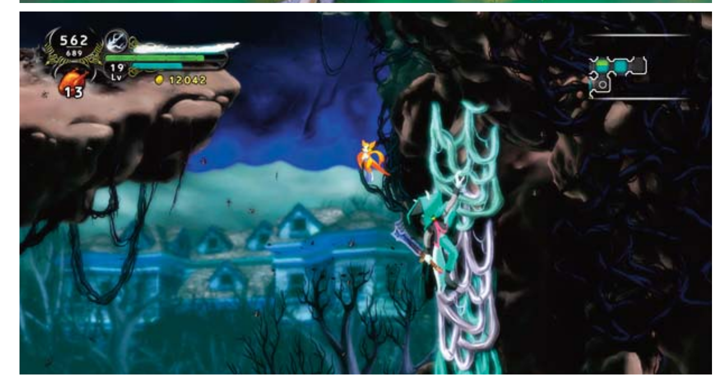


La historia parte de argumentos trillados. Somos el elégido por Arah, la legendaria Espada. Y como no podía ser de otra forma, los únicos capaces de salvar al mundo de su autodestrucción. El argumento no es su punto fuerte







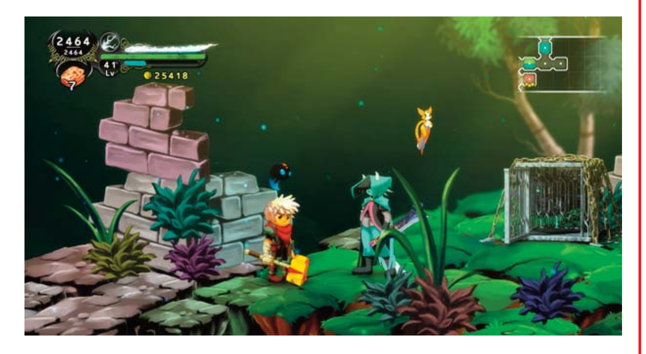


mos combinando ataques, y lo más importante, con un control casi total sobre nuestro personaje, como si lleváramos 10 años jugándolo.

Además se ha introducido un sistema de evolución de nuestro personaje que le viene como anillo al dedo. Huyendo de engorrosas arquitecturas de evolución de personajes vistos en otros juegos del género, o al contrario, de los rígidos esquemas de potenciación de parámetros automáticos, aquí podremos controlar siempre que puntos queremos potenciar de nuestro personaje a través de unos menús claros, limpios y directos para poder adaptarlo a nuestro particular estilo de combate. Además no solo aumentaremos nuestros atributos, sino que a medida que evoluciones, iremos desbloqueando nuevas técnicas y movimientos a ejecutar.

Poco se le puede echar en cara al apartado de producción, ya que Dust llega rematado con una BSO bastante notable y que acompasa perfectamente el ritmo del juego. Buenas melodías que consiguen moverse casi siempre entre lo épico y desenfadado. A fin de cuentas, la impronta que deja la criatura.

Tal vez su gran acierto es que consigue divertir sin innovar. El propio desarrollo del juego es algo que ya hemos visto. El mapa es bastante considerable y está lleno de recovecos e ítems por descubrir escondidos a lo largo y ancho de él. Y como los grandes clásicos, vamos a encontrarnos muchos muros, algún que otro puzle o barreras que no podremos derribar hasta que no nos hagamos con la forma adecuada de hacerlo. La exploración y el recorrerse todo el escenario de arriba a abajo tiene una impor-



tancia capital dentro del juego.

Llegados a este punto, ¿Podemos considerarlo una obra maestra? Esa es la gran pregunta y que es difícil de

Un juego precioso al que le falta carisma para convertirse en indispensable

contestar. Objetivamente tiene grandísimas virtudes, pero que de forma subjetiva puede verse empañada. Hay varios factores que chocan entre sí. Y esto hay que entenderlo como una apreciación totalmente personal del que suscribe este análisis. La principal carencia que presenta es la falta total de una historia que invite a continuar. Seguro que habrá quien no la necesite. Pero basar todo el juego en un continuo recorrer una y otra vez los mismos escenarios en busca del ítem necesario para poder continuar sin mayor aliciente que el llegar a X, cogerlo y tirar para Y, acaba por mostrar un juego en el que estamos aquí para darle sopas con hondas a todo lo que se mueve porque yo lo valgo.

La otra es que si consigues sobrellevar la anterior, no tarda en aparecer la sensación de repetición y tedio por la falta tanto de escenarios como de nuevos desafíos. Según caen las horas en el contador, más ganas tiene de acabarlo. Y una vez culminado no consigue que nos hayamos quedado con ganas de más. Le falta un punto para llegar a ese estadio de obra referente, pero que se sustenta sobre unos cimientos muy firmes.



Conclusiones:

Es uno de los mejores juegos que podemos encontrar ahora mismo en el Bazar. Pero le falta carisma para convertirse en un título que recordemos con el paso del tiempo. No inventa nada y peca de ser bastante conformista en el planteamiento.

Alternativas:

Tirando a generaciones pasadas, los Castlevania clásicos o los Metroid son los más parecidos que vas a encontrarte. Parecido puede ser Castle Crashers.

Positivo:

- *Precioso*
- *La jugabilidad es muy robusta*

Negativo:

- *Se torna repetitivo*
- *Se hace bastante largo*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	92
sonido	85
jugabilidad	90
duración	80
total	**87**

Una segunda opinión:

Una de las cosas que me ha logrado enamorar de este juego es la cantidad de guiños que tiene hacia juegos indies. Limbo, FEZ, Spelunky, Super Meat Boy son solo algunos de los que aparecen. Bajo mi punto de vista es el arcade del año.

Jose Luis Parreño



desarrolla: falcom · **distribuidor:** xseed games · **género:** action rpg · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 15,99 € · **edad:** +18

Ys Origin

La génesis antes del principio

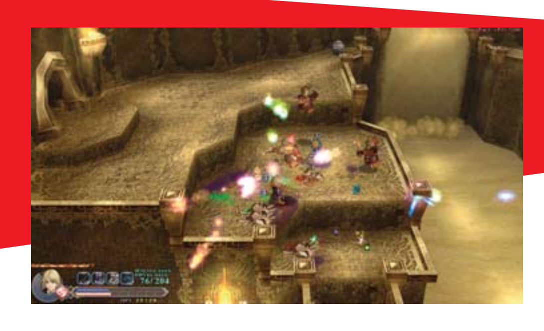
La precuela de la "medio" popular saga Ys ha aparecido de repente y casi sin hacer ruido seis años después de su lanzamiento en Japón. ¿Valdrá la pena haber esperado tanto tiempo?

Hablar de los orígenes de la saga de RPGs de acción Ys sería llevarnos hasta 1987, pero este verdadero origen nos lleva a 2005, donde la desarrolladora Falcom decidió explicar a los aficionados el porque comenzó esta serie. Pero, a pesar de que Ys gozaba de una pequeña popularidad fuera de Japón, esta entrega no apareció hasta hace un par de meses fuera del país del sol naciente y a través de la plataforma Steam gracias a XSEED Games, los cuáles han realizado el trabajo de traducción y distribución de las últimas entregas. Tomando un pequeño riesgo a la hora de distribuir este Ys Origin, se convirtió en uno de los títulos más vendidos llegando a estar en el Top 10 en el último mes. Pero dejándonos de datos innecesarios, adentrémonos en todo lo que nos ofrece este juego.

700 años antes de los hechos ocurridos en las dos primeras entregas de Ys (Ancient Ys Vanished), Origin nos cuenta el momento más álgido de esta tierra prometida, protegida por dos diosas gemelas llamadas Feena y Reah y un objeto increíblemente poderoso que ha dotado a todos los habitantes de armas y armaduras más poderosas que las normales forjadas por materiales humanos y la posibilidad de usar magia, la Perla Negra.
Pero todo cambia cuando, de repente, una invasión demoníaca se alza en el continente acompañados por la torre de Darm, una construcción no humana que aparece de la nada. Para evitar que los demonios alcancen Ys, los seis sumos sacerdotes de la

Gracias a la velocidad del juego se nos brinda una jugabilidad que gustará a todos los públicos, gracias a su facilidad y a la vez, complejidad





ciudad usan su poderes para alzarla en el cielo. Pero la situación empeora cuando se dan cuenta de que ambas diosas y la Perla Negra han desaparecido. Un grupo capitaneado por los mejores guerreros y magos de Ys, donde se encuentran Yunica y Hugo, los dos protagonistas, viajan a tierra firme para explorar la torre de Darm, buscar las respuestas a toda esta situación y poner fin a toda la situación.

Cuando iniciamos nuestra aventura por Ys Origin, nos encontramos con una jugabilidad clásica, muy accesible a todos los públicos y, su mayor baza, rápida, aunque el mayor cambio que se puede apreciar en esta entrega (para aquellos que ya hayan jugado con anterioridad a otro de la saga) es haber cambiado un continente entero que explorar por sólo una torre, puede resultar un poco recortado pero, todo lo contrario, de esta forma la acción nunca decae y las escenas argumentales no resultan tan aparatosas como en otro tipo de juegos. Los dos protagonistas son completamente diferentes en su forma de luchar ya que Yunica usa una enorme hacha a dos manos con la que ataca cuerpo a cuerpo a los enemigos mientras que Hugo es un poderoso mago con una habilidad especial de su familia, los Ojos de Fact, una especie de orbes centinelas que disparan rayos mientras los usamos nosotros.

También hay que destacar la flexibilidad de los controles, ya que podremos elegir si jugar únicamente con el teclado usando las flechas de dirección y las letras para realizar ataques o saltar; también podremos jugar con el teclado y ratón usando este último únicamente para nuestras acciones y finalmente, podremos usar un mando tradicional con lo que se amplía enormemente la acción del juego. Volviendo al sistema de combate, machacaremos el botón de atacar para acabar con nuestros enemigos, intercalándolos con habilidades especiales que conseguiremos a

Un punto a su favor

Su jugabilidad es su principal baza. Rápida, sencilla y accesible para aquellos no familiarizados con el género, pero hay que destacar a los jefes finales. Frente a ellos no tendremos que abalanzarnos como salvajes mientras machacamos el botón, sino que debemos observar, memorizar y aprender sus movimientos para saber cual es el momento más oportuno para atacar. Esto sin duda hace que sea un enorme punto a su favor, ya que de esta forma, el juego no se hace repetitivo y teniendo que usar nuestra capacidad de concentración para estas batallas, hace que no se vuelva repetitivo fácilmente.



Los jefes finales normalmente ocupan una gran parte de la pantalla y la cámara se centra para mostrarnos lo pequeños que somos a su lado



lo largo del juego y al morir, nos darán, obviamente, experiencia para ir subiendo de nivel y otros objetos varios que potenciarán nuestros estados temporalmente, a no ser que vayamos rápidamente a matar a otros para seguir manteniendo estos boosts y como no, dinero en forma de gemas espirituales. Al cambiar el formato de la aventura en Ys Origin y al contar sólo con la torre que explorar, no existen las tiendas, pero en las estatuas de las dioses donde podremos salvar la partida, también podremos comprar mejorar para nuestro personaje, ya sea mejorar la armadura, ser más resistente a estados alterados, reducir el uso de magia...

En el sonido, Ys Origin es magistral. Desde el momento uno nos regala con una preciosa melodía que

Ys Origin no acaba sólo en su historia. Al terminar podremos disfrutar del clásico de la saga Boss Rush mode y el nuevo Arena

Aunque parezca mentira fue gracias a PSP a que Ys se abrió un esperanzado camino a través del mercado norteamericano y europeo con el excelente Ys Seven.

Gracias a sus ventas, XSEED no dudó en publicar en estos mercados remakes de antiguas entregas que ya habían sido lanzados en Japón con anterioridad.

Una espectacular precuela

Ys Origins ha sabido aprovecharse de una burbuja de aire en el actual mercado opresor hacia nuevos títulos en el que vivimos actualmente. Aún así, esperamos que esta distribuidora siga manteniéndose valiente y nos traiga nuevos títulos con los que únicamente podríamos soñar.

resulta gratificante para los oídos que recoge un tono oscuro pero con un pequeño brillo de esperanza, acorde con la historia del juego. A partir de entonces, dejamos los acordes suaves para adentrarnos en lo que mejor sabe hacer el estudio de audio interno de Falcom: mezclar de una forma única instrumentos tan variados en una única melodía como las guitarras eléctricas y los violines, entre muchos otros. Gracias a esta fusión, este grupo crea una banda sonora con potencia, con energía y sobre todo, con mucha calidad que nos acompaña durante toda la aventura cogidos de la mano. Tonos tristes y más calmados para ciertos momentos, pero una continua odisea frenética durante el resto.

Los efectos de sonido también son de una alta calidad, cada tipo de arma,

cada habilidad especial, cada monstruo suena de una forma diferente. Cierto es que hay algunos efectos, como cuando los enemigos mueren, que si son iguales y teniendo en cuenta la cantidad que hay y la velocidad de la acción, pueden llegar a cansar.
Como punto negativo también podríamos añadir que el juego no tiene voces (excepto en el opening del juego que narra el inicio con una bella voz francesa, al igual que el original japonés), y aunque el juego sea de 2005, si que es cierto que se echan en falta y que podrían haber añadido más dramatismo a la historia.

Finalmente, toca hablar de los gráficos. Como ya he mencionado en varias ocasiones, el juego, a pesar de haber salido en dos meses, hay que recordar que es original de 2005. Por lo tanto, visualmente se nota. Los sprites son pequeños, los enemigos a veces se repiten (la clásica estrategia de mismo enemigo, diferente paleta de color) y las mazmorras a pesar de ser temáticas y teniendo cada una de ellas una arquitectura propia, acaban resultando demasiado parecidas entre ellas. Pero donde el juego realmente destaca es en el modelaje de los jefes finales. Son simplemente espectaculares, llamativos y originales con los que, además, se fomenta el hecho de que cada uno de ellos haya que matarlo de una forma específica, acompañando a su diseño.



para descubrir la verdadera historia de Ys Origin debemos completar el juego con los dos protagonistas para desbloquear un tercero y el final verdadero

Ys Origin es sin duda una gran oportunidad para esta saga. Les encantará no solo a los fans de la saga, aquellos aficionados a este tipo de RPGs o aquellos que simplemente quieran de un disfrutar de un buen juego de acción con horas por delante. Dos personajes completamente diferentes más uno secreto con el que disfrutaremos de la historia auténtica, una música excepcional, una acción frenética con muy pocos descansos y unos jefes finales que recordarás, Ys Origin es una asequible aventura que deberías disfrutar.

Conclusiones:

Hacía mucho tiempo que no podíamos disfrutar de un juego de este género y sin duda, aquellos que lo jueguen lo recordarán y seguirán jugando a él durante una temporada.

Alternativas:

Otros títulos de la saga como Ys Seven o The Oath in Felghana serían los mejores ejemplos. Tirando más hacia el lado aventurero tendríamos la saga Legend of Zelda.

Positivo:

- Excelente jugabilidad
- Banda sonora de alta calidad
- Muy buenos jefes finales

Negativo:

- Puede resultar repetitivo a la larga
- Gráficamente se notan sus años

TEXTO: XAVI MARTINEZ

gráficos	70
sonido	95
jugabilidad	90
duración	90
total	85

Una segunda opinión:

A pesar de que resulta ciertamente repetitivo, es una gran opción para aquellos que necesitan acción desenfrenada.
Carlos González

Una tercera opinión:

Ys Oirign lo tiene todo. Una jugabilidad a prueba de bomba, una banda sonora impresionante y unos gráficos old-school que me encantan.
Gemma Leal



desarrolla: highmoon · **distribuye:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** español/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +7

Transformers: La Caída de Cybertron

El mejor Transformers que se recuerda

Secuela directa del exitoso "Guerra por Cybertron" que viene a subsanar los errores de este y a continuar con la magnífica historia. Los chicos de Highmoon Studios lo han dado todo para hacer de este el mejor juego de Transformers que haya en el mercado



Los infames Decepticons han logrado conquistar el mundo que para los Autobots es su hogar: el planeta Cybertron. Bajo las órdenes del maniático Megatrón trituran a cualquiera que se les oponga. La brutalidad no tiene límites y la explotación de los yacimientos naturales de Energon ha llegado a tal punto que el núcleo del planeta es inestable.

Es por eso que Optimus Prime, el nuevo líder de los Autobots decide que no merece la pena terminar de destruir su planeta natal con la excusa de una guerra civil. Manda construir una nave llamada "El Arca" con la que se marchará junto a sus leales hombres en busca de un planeta deshabitado y con recursos naturales. Sin embargo, Megatron no dejará que su jurado enemigo escape.

Este es el argumento en torno al cual gira la mejor película de Transformers que he jugado. Sí, he dicho "película", porque aunque nosotros juguemos durante una campaña de unas 10 horas

El punto fuertes del juego es una historia bien escrita y adulta lejos de su homónima de las películas

de duración, el argumento, la música, la tensión y el ritmo de toda la aventura son más propias de una buena película bélica que de un videojuego de robots de juguete de Hasbro.

Empecemos por los gráficos (lo que más llama la atención). Nadie en su sano juicio puede alegar que este juego no tiene un trabajo más que notable. El acabado de todos los peronajes está más que logrado, consiguiendo un diseño que permita un movimiento "humano" pero sin que por ello dejemos de ver a un robot.

El juego de luces y sombras, así como los ecenarios y la rapidez y velocidad a la que tendremos que movernos en la mayor parte del juego hacen que algunos de los fallos que pueda haber (leves casos de "popping"" pasen desapercibidos. Esto es debido también a la gran cantidad de elementos móviles presentes durante las misiones.

En la versión de PS3 el juego experimenta tanto ralentizaciones como tiempos de carga absurdamente prolongados, mientras que en la de 360 nada de eso ocurre.

En el apartado jugable mantiene una puntuación alta. Cualquiera que haya jugado a algún shooter en su vida sabrá desenvolverse bien tras las dos primeras misiones. De tdos modos los cinco primero minutos de juego son un tutorial obligado pero muy bien integrado en el ritmo de la aventura, con lo que no es el típico tutorial estático que desearemos saltar para empezar a jugar, pues ya estaremos jugando.

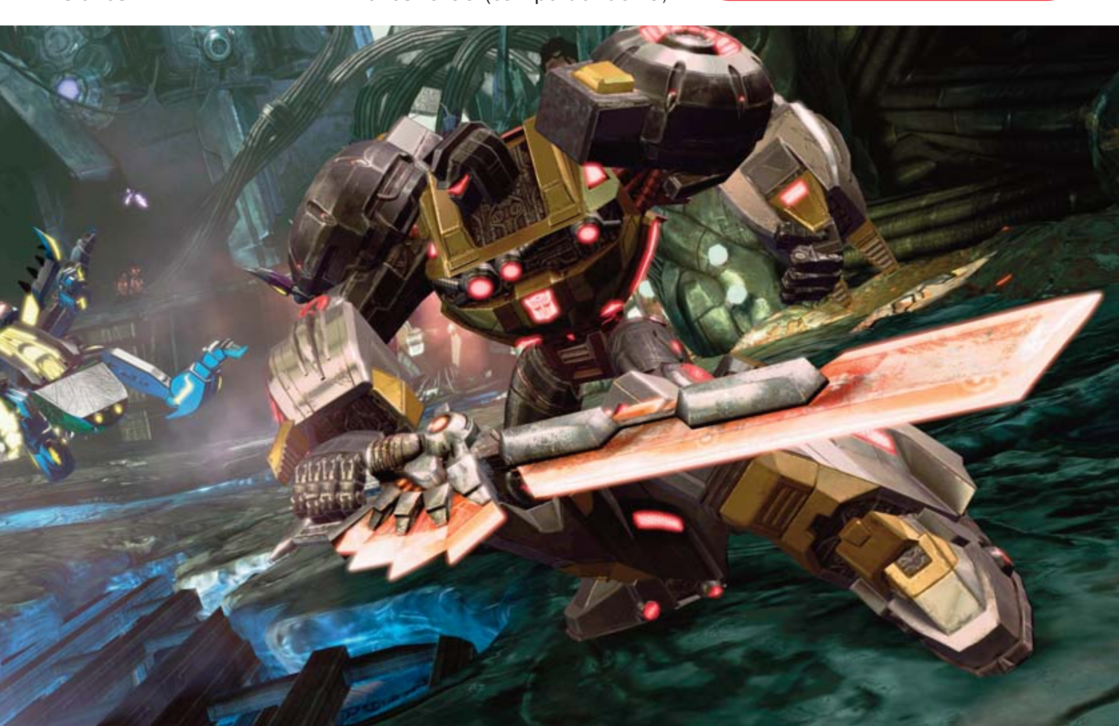
Al derrotar enemigos, estos soltarán cubos de energón que valdrán tanto para curarnos como para canjearlos en los puestos Teletrán 1 por actualizaciones para las armas, armadura, y cachibaches extra (campo de fuerza,

El Rincón Hardcore

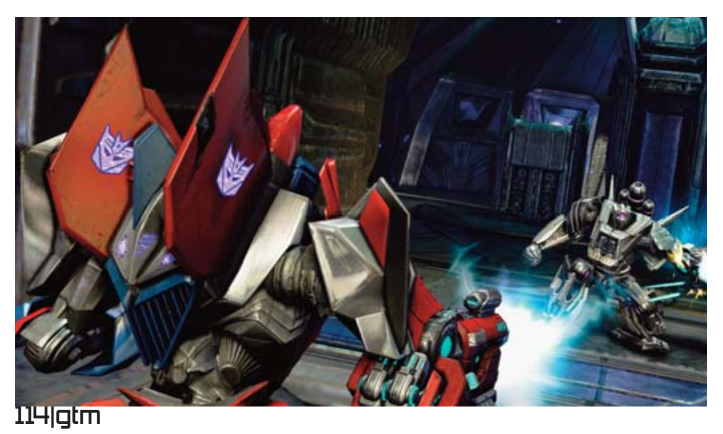
Desde niño llevo siguiendo las aventuras de los Transformers tanto en la tele como en los cómics y más recientamente en el cine. Peter Cullen (doblador de Optimus Prime desde siempre) también encarna al grandioso líder de los Autobots en esta magnífica historia sobre las vicisitudes que le llevaron a abandonar su planeta natal y acabar en la Tierra.

Conoceremos porqué existen los Dinobots o los Insecticons en un mundo sin dinosaurios ni insectos, presenciaremos la escalada al poder de Strascream, el despertar del gigante dormido Metroplex, los motivos por los que Cybertron resulta inhabitable y el origen del odio que ha enfrentado a Prime y Megatron durante siglos.

Es la hora de los Autobots.



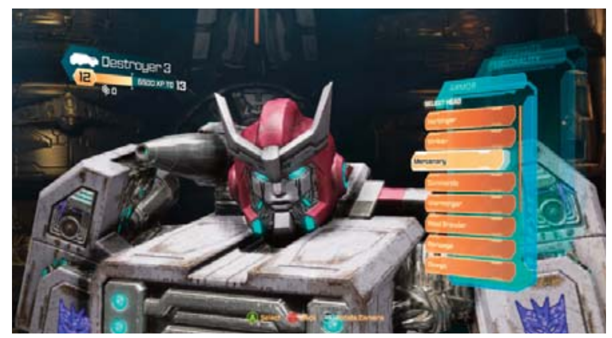




drones de combate, bombas guiadas por calor...). Además contaremos con varias armas primarias y secundarias que podremos ir recogiendo por los mapas o en los puntos anteriormente dichos y cambiar de una a otra contínuamente.

Otro punto a destacar en la jugabilidad es que cada personaje tendrá unas capacitaciones específicas: El chiquitillo de rojo de la izquierda (Cliffjumper) basa sus ataques en el sigilo y ocultación, mientras que Jazz (arriba a la derecha) atacará de lejos como un francotirador. Prime y Megatron son los más equilibrados y versátiles, obviamente.

La banda sonora es buena. Con melodías que agobiarán y emocionarán en función del ritmo de la acción con tonos muy épicos y grandilocuentes. Igualmente, los efectos de sonido cumplen de sobra con su función de sobrecoger y acelerar el corazón dando sensación de guerra





total. Parafraseando a mi mamá "¡Cómo se escucha eso, Rodrigo!".

De todas maneras lo que se lleva la palma es, sin duda, el doblaje en inglés. "Guerra por Cybertron" tenía un doblaje español carente de expresividad. Pues en "Caida de Cybertron" han preferido mantener el doblaje original, con las voces de Prime y Strascream de la serie de toda la vida. Todos y cada uno de los personajes tienen una voz que refleja a la perfección su personalidad y carácter, acorde al trasfondo y mitología Transformer. Si eres fan, lo agradeces; si no lo eres, queda igual de bien.

No obstante, comprendo que hay gente que prefiere escuchar el español en vez de leerlo.

Para finalizar con el análisis sólo queda hablar de la duración. La he mencionado antes, pero no he dicho que en función del nivel de dificultad desbloquearemos retos y caminos alternativos por los que ir o misiones adicionales que desarrollar.

Además, que cada personaje cuente con su propia estructura de juego hace que rejugarlo sea todo un placer.

Bueno... y con esto hemos terminado. No me queda más que recomendar a todo el mundo este juego y felicitar desde aquí a Highmoon Studios, ya que han cumplido de sobra con lo prometido y, por una vez, el "Hype" no ha perjudicado al producto final.

Si os gusta Transformers, tenéis que jugarlo. Si os gustan los "Shooters", tenéis que jugarlo. Si os gustan las buenas historias, lo mismo.

Si me queréis, jugadlo.

Conclusiones:

- Frenético, brillante, sorprendente y variado como pocos y con un diseño de niveles y enemigos excepcional. Recomendado para los amantes de los shooters, los beat'em up y los Trasnsformers de la vieja escuela.

Alternativas:

- Transformers: Guerra por cybertron para no salirnos de la serie.
- Vanquish o Binary Domain si buscas un shooter que provoque taquicardias.
- Gears of War 3 si quieres un referente en el género.

Positivo:

- Gran variedad de situaciones jugables.
- Excelente guión y desarrollo de la trama.
- Online sin lag y gran customización de personajes.
- Tremendamente rejugable.

Negativo:

- Pocos modos de juego offline.
- Cinco personajes jugables por bando acaba sabiendo a poco. Queremos más.
- No está doblado, pero a veces es mejor.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	85

Una segunda opinión:

Por fín un juego de Transformers que no es meramente oportunista si no que hace justicia a más de 25 años de mitología. Por supuesto, la voz del Optimus Prime original ayuda mucho.

Carlos Oliveros

desarrolla: piranha bytes · **distribuidor:** koch media · **género:** rpg· **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

Risen 2: Dark Waters

¡Viento en popa a toda vela!

Piranha Bytes, el estudio consagrado en los RPG gracias a la saga Gothic. Y depués de haber desarrollado el primer Risen, el grupo alemán presenta la continuación de esta historia de piratas llena de tintes épicos



Risen 2: Dark Waters es la esperada continuación a la trama desarrollada en Risen. En su primera entrega, se nos presentaba una historia fantástica en un mundo donde la humanidad vive doblegada bajo la furia de poderosos titanes que dominan cualquier atisbo de civilización.

Después de un accidentado naufragio, nuestro héroe acabará en la isla de Faranga, un territorio a salvo de los furiosos ataques, pero dividido entre tres facciones, la inquisición, los magos y los bandidos al mando de Don Esteban. Nuestras aventuras variaron en gran parte según fuese la facción con la que nos asociáramos, pero el final común de este título se establecía en el despertar del titán de fuego con el fin de poder controlarlo en contra de sus poderosos hermanos y poder dar esperanzas a la humanidad.

Sin embargo, como suele su-

Piranha Bytes pone a nuestra disposición un mundo lleno de piratas, corsarios y demás hombres de ultramar en una aventura que ronda las 30 horas de juego



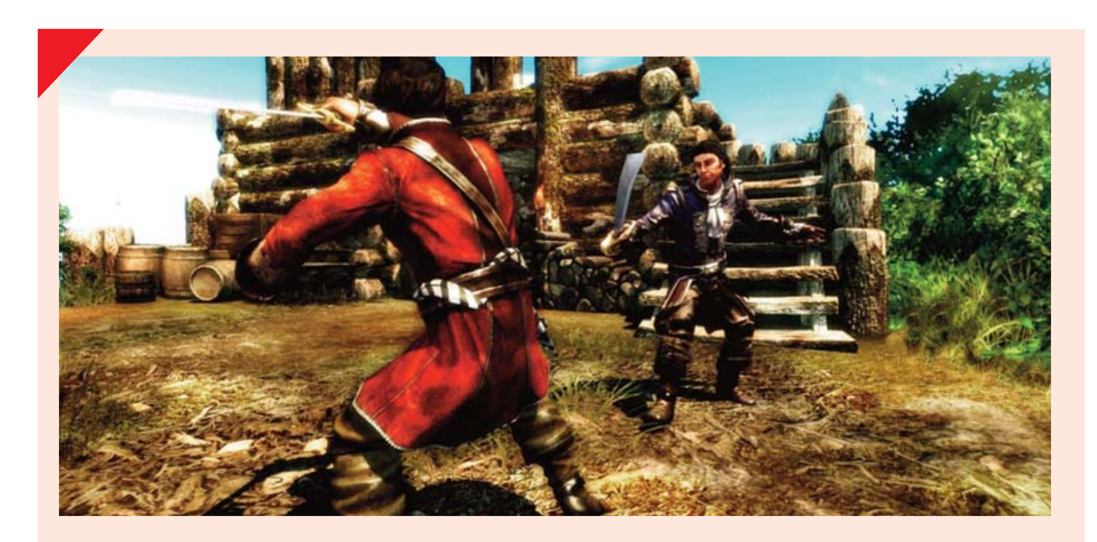


ceder en numerosas ocasiones, el poder acaba corrompiendo todos los ideales y el alto inquisidor Mendoza cae preso de la locura de la ambición y atenta con terminar con la vida de Faranga en su intento de adquirir el poder. Afortunadamente, nuestro héroe consigue desmontar sus planes, derrotándolos a ambos. Con el fin del titán de fuego, termina la protección que protegía a Faranga, dejando el último lugar seguro a merced de las bestias.

En esta secuela, nuestra trama continúa presentando la situación de nuestro héroe, alistado en la inquisición dentro de la Fortaleza de cristal ubicada en Caldera, la última ciudad segura para la humanidad al borde de la extinción. La falta de provisiones y los continuos ataques no hacen más que mermar las esperanzas de sus habitantes, hasta que un misterioso galeón naufraga cerca de sus costas. La única superviviente es Patty, una antigua conocida de nuestro protagonista, que tiene el conocimiento de una antigua leyenda pirata que describe un arma legendaria capaz de derrotar a los poderosos titanes.

Con la única esperanza de la certeza de la leyenda, nuestro héroe decide embarcarse en una misión secreta para conseguir el arma, para ello, tendrá que abandonar toda relación con la Inquisición e intentar alistarse con la compañía pirata de Barba de Acero, un poderoso corsario que afirma saber la ubicación del tesoro. Este es sin duda el inicio de una gran aventura pirata en paradisíacas islas tropicales, donde tendremos que superar todos los contratiempos de un nuevo pirata en la búsqueda del tesoro que pueda salvar a la humanidad.

Nada más comenzar a jugar,



La épica estará presente durante el juego, ya sea en duelos a espada, sable, cañones o mosquetes. Y es que la vida de un pirata sería “la mar” de aburrida si dichos combates no estubieran presentes y no pusieran en juego sus vidas






nos daremos cuenta de que estamos ante uno de los juegos de rol más completos, nuestro personaje estará condicionado por las estadísticas que deseemos desarrollar, entre combate a espada, combate con armas de fuego, resistencia, astucia y magia negra. Condiciones que afectarán principalmente a nuestro estilo de juego, personalizando a nuestro héroe como un temerario corsario que lucha sable en mano, un astuto pícaro que usará su ingenio para el combate o un hechicero centrado en las poderosos conjuros de la brujería vudú. Sin embargo, como podremos experimentar durante nuestra partida, conseguir desarrollar nuestro personaje será una tarea de lo más complicada.

En el inicio de la historia nos encontraremos con totalmente desamparados, sin ningún equipo especial, nos veremos obligados a buscarnos la vida por medio de las numerosas misiones que se nos irán otorgando, misiones que chocan con la elevada curva de dificultad que plantea el título. Esto es debido a que para el progreso de nuestro personaje, sea necesario la utilización de grandes cantidades de oro para comprar las habilidades más básicas y numerosos puntos de gloria, que conseguiremos a partir de vencer batallas y superar misiones.

Para el combate, el juego muestra un atractivo estilo de lucha algo monótono (solo 2 botones), en el que podremos usar las variadas armas que nos vayamos encontrando así como múltiples artimañas para poder conseguir cierta ventaja en el combate, como lanzar arena a los ojos de nuestros contrincantes para cegarlos. Sin embargo,



el sistema muestra sus grandes carencias en el desarrollo de un combate contra varios enemigos, donde el control de la cámara y lo complicado de los movimientos para seleccionar el adversario, dificultarán de manera alarmante su jugabilidad y acabemos por preferir la lucha en grupo, tomando una posición algo alejada.

Otros aspecto a destacar es su capacidad de libertad de acción, las numerosas misiones que encontremos pueden realizarse de distintas maneras, así como las consecuencias que tendrán nuestros actos, dando a nuestra partida, multitud de opciones a desarrollar.

Uno de los aspectos que más llama la atención en Risen 2 es su apartado gráfico, porque aunque en el título pueden mostrarse pantallas con elementos en alta definición llenos de detalles en situaciones estáticas, en movimiento se aprecian carencias de refresco de texturas y algunos efectos y sombras, que no terminan de convencer.

En los personajes se agradece el detalle y la presencia de ciertos rasgos faciales que se adaptan a las características de la situación, pero a su vez, el catálogo de movimiento es de lo más escaso y muy poco fluido, las batallas se producen con movimientos algo vastos y ver como esprinta nuestro personaje da bastante gracia.

La banda sonora del título acompaña de una manera sutil y discreta durante la aventura, mientras que lamentablemente, las voces se encuentran totalmente en inglés y con unos subtítulos en castellano no muy vistosos, con una tipografía que en ocasiones cuesta leer.



Conclusiones:

Risen 2 tiene toda la pinta de haber sido una idea con grandes aspiraciones pero que, con el paso del tiempo en el desarrollo del mismo, se ha ido desinflando poco a poco, convirtiendose en un título más. Aún así, es un juego que puede llegar disfrutarse, eso si, en su justa medida y si eres amante del género

Alternativas:

En el mercado existen juegos muy superiores en el género, como Skyrim, Dark Souls ó The Witcher.

Positivo:

- *Buena ambientación*
- *Variedad de misiones*

Negativo:

- *Sistema de combate algo trabado*
- *Fallos gráficos*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	69
sonido	72
jugabilidad	68
duración	74
total	67

Una segunda opinión:

El juego parece un cocktel de ideas que no ha llegado a mezclarse bien en la coctelera de Piranha Bytes. Dando como resultado un producto correcto, pero que lojea en bastantes aspectos. Aún así, si le das una oprtunidad y consigues pasar el lastre jugable inicial, puede llegar a entretenerte

Ismael Ordás Carro

desarrolla: tequila works · **género:** plataformas aventura · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** 1.200MP · **edad:** +18

Deadlight

La belleza de un apocalipsis zombi

En estos tiempos en que los zombis están tan de moda Deadlight nos propone un título diferente que hace gala de una gran ambientación y en el que la resolución de puzles roba el protagonismo a los clásicos tiroteos



Ya tenemos con nosotros a Deadlight, un título que merece estar por méritos propios entre los más destacados del bazar de Xbox Live.

Los chicos de Tequila Works nos proponen un juego maduro en el que se aprecia un gran trabajo en todas sus facetas y que consigue atraparnos gracias a la combinación de una jugabilidad muy pulida y de un apartado artístico excelente.

En él encarnaremos a Randall Wayne un superviviente del apocalipsis zombi que sacude al mundo, en búsqueda de sus seres queridos.

Podríamos definir a Deadlight como un juego de plataformas ambientado en un futuro apocalíptico en el que se ha desarrollado una infección zombi.

Durante las fases, el título nos pondrá a prueba alternado escenarios en los que deberemos resolver ciertos puzles para conseguir avanzar, con otros en los

A menudo la huida será nuestra única opción de salir con vida, ya que la multitud de enemigos que nos encontraremos hace inviable un enfrentamiento directo

que deberemos enfrentarnos a la sombras (nombre por el cual se refieren en el juego a los zombi). Para ello podremos utilizar diferentes armas que irán desde hachas a armas de fuego, aunque el uso de éstas será escaso en comparación con los enemigos que encontraremos, quedándonos como única opción la huida.

Artísticamente Deadlight irradia calidad desde el primer momento. Visualmente los escenarios son toda una delicia, recreando todo tipo de detalles de forma magistral. A destacar el uso de la iluminación, con la que consigue crear una ambientación asfixiante y opresora como pocas veces hemos podido disfrutar.

En todo momento tendremos la sensación de encontrarnos en una ciudad viva, en la que seremos testigos de multitud de sucesos que ocurren en un segundo plano y que complementan magistralmente a la acción otorgando al juego mucha mayor profundidad.

El apartado sonoro también se encuentra a la altura y a pesar de llegarnos el título sin un doblaje en castellano los efectos sonoros así como la banda sonora que acompaña al juego consiguen meternos en situación.

Si existe algún apartado donde Deadlight no se muestra a la altura del conjunto éste es sin duda su duración.

Aunque corto, estamos ante un juego que no deberemos dejar pasar ya que atesora calidad de sobra para conseguir divertirnos y mantenernos enganchados hasta conseguir finalizarlo. Y su aspecto nos dejará boquiabiertos en más de una ocasión.





Conclusiones:

Estamos ante un juego de calidad, un juego que conseguirá retarnos e impresionarnos a partes iguales. Tan sólo su escasa duración consigue empañar en cierta forma un producto que no deberíais dejar pasar. Es preferible 4 horas de calidad a 30 de mediocridad.

Alternativas:

Tanto el Shadow Complex como el más reciente Limbo, pueden resultar alternativas de calidad.

Positivo:

- Ambientación magistral que consigue ponernos en situación en todo momento
- Artísticamente precioso

Negativo:

- Duración escasa que nos deja con ganas de más.

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	85
sonido	78
jugabilidad	83
duración	58
total	75

Una segunda opinión:

Deadlight es un juego que se recordará pasado un tiempo. Su particular aspecto y la enfermiza pasión por los detalles de Tequila Works han dado como resultado un gran juego que, aunque corto, bien vale su precio.

Jose Luis Parreño



desarrolla/distribuye: SNK-Playmore · **género:** run ‘n gun · **texto:** inglés/francés/japonés/chino · **pvp:** 5,49 € · **edad:** +9

Metal Slug 3

Neo Geo en iOS... ¿bien o mal?

Después de un exclusivo y fallido Metal Slug Touch, SNK-Playmore hace lo que los fans esperábamos: sustituirlo por el Metal Slug original. Bueno, más o menos, porque no es la primera sino la tercera entrega de la serie...



Muchos lo hemos cogido con ganas. Viendo lo bien que parece irles a compañías como Sega rentabilizando sus antiguos éxitos en plataformas digitales (ya sean consolas, ordenadores o móviles), era difícilmente explicable que los creadores de series como Metal Slug o KOF no hicieran lo mismo. Por fin, y tras retirar ese error llamado Metal Slug Touch, SNK-Playmore publica la que, en teoría, es la más exitosa entrega de la serie. Y lo hace manteniendo el juego original completamente intacto y añadiendo menús en alta resolución, logros de Game Center, multijugador por Bluetooth y extras desbloqueables. Hasta ahí, todo muy bien.

Sin embargo, el encargado de mover el juego es DotEmu, lo que significa, como veremos en cuanto empecemos a jugar, que estamos ante la rom arcade sin cambios, ni siquiera en el clásico “insert coin”, que en este caso no tendría ningún sentido. Contamos

El emblemático pixel-art, marca de la casa, sigue luciendo tan bien como siempre, aunque los filtros para pantalla retina casi hacen más mal que bien

con 4 créditos (o monedas) y tras ello vendrá inexorablemente el Game Over. No hay más continuaciones, pero si volvemos al menú inicial podemos seleccionar el nivel en el que nos quedamos y empezar por ahí la siguiente partida. Una suerte de "guardar partida" camuflada como "Modo Misión".

Desde el mismo menú inicial podemos cambiar también el volumen de música y efectos, el idioma (inglés, francés, japonés o chino), el filtro gráfico (en iPhone se verá bien tal cual, pero en iPad tal vez queráis emplear alguno, aunque no ayudan mucho) o la posición de los controles. Y aquí es donde está el único problema de este Metal Slug 3, y es que a menudo taparemos con nuestros dedos un área que necesitamos ver, o no dispararemos con la rapidez necesaria al haber desplazado nuestros dígitos apenas levemente. En principio, reposicionar los botones no mejorará mucho el manejo porque, a diferencia de Sonic, que se mantiene relativamente centrado en pantalla y se maneja con un botón, en Metal Slug necesitamos los tres y nos movemos por muchos recovecos.

Por lo demás, todo igual de bien que siempre, con el añadido del multijugador por Bluetooth, todo un acierto.





Conclusiones:

Un gran clásico fastidiado por unos controles táctiles que no le hacen justicia. Si eres muy bueno con este tipo de control o cuentas con el mando Logitech, Metal Slug 3 sigue siendo tan jugable y divertido como en su día.

Alternativas:

Hay unos cuantos clones de Metal Slug en la App Store pero ninguno le llega a la suela de los zapatos...

Positivo:

- *Su original diseño de siempre*
- *Niveles de dificultad, logros, extras*
- *Cooperativo por bluetooth*

Negativo:

- *El control táctil es una auténtica pena*
- *Los 5 niveles de siempre sin cambios*

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	60
duración	70
total	**70**

Una segunda opinión:

SNK-Playmore entró con buen pie en iOS gracias a The King of Fighters i, mientras que Metal Slug Touch sólo se llevó palos. Que relancen sus clásicos arcade nunca puede ser mala noticia, pero el control táctil no le hace ningún favor a un juego como éste.

Rodrigo Oliveros



desarrolla: 5th cell · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 1200msp · **edad:** +12

Hybrid

Multiplayer a brincos

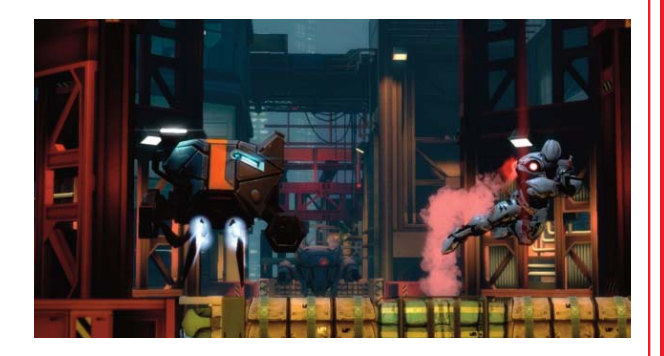
Los shooter multijugador online han copado las grandes apuestas de la generación. 5th Cell se aventura con un título que se aleja radicalmente de lo que ha hecho hasta ahora

A día de hoy resulta complicado ver un título que no tenga su componente multijugador. Tanto es así que en algunas franquicias de renombre han llegado a hacer sombra al modo campaña hasta el punto que ésta ha pasado a ser un mero complemento donde entrenar antes de ir al campo de batalla. Hybrid va un paso más allá ya que no no incluye ningún modo de juego offline y se centra exclusivamente en su vertiente en línea.

Resulta un tanto paradójico que Microsoft haya incluido este título dentro de su programa Summer of Arcade, dado que se trata de un título muy dirigido hacia un público muy concreto y que además exige contar con el servicio Xbox Live contratado. Sin él lo único que puedes hacer es mirar sus menús. Una decisión muy comprometida porque no será el primer juego, y con más nombre, que ha caído precisamente por basarlo todo a una vertiente de este estilo. Mucho nos tememos que en un par de meses cueste horrores encontrar partidas. Y más cuando no hay bots o algún elemento de IA que rellene el grupo.

Así que con una apuesta basada en refriegas y en un campo tan sumamente saturado de este tipo de juegos, era necesario meter algún elemento diferenciador. Y ese lo podemos encontrar tanto en su planteamiento 3Vs3 como en su particular sistema de juego basado en contínuos desplazamientos. A nuestra espalda contaremos con unos jetpacks que nos permitirán movernos por el escenario, pero casi siempre de

A pesar de estar bien resuelto técnicamente y con unos robustos 60FPS, Hybrid tiene todas las papeletas para convertirse en un solar en unos meses

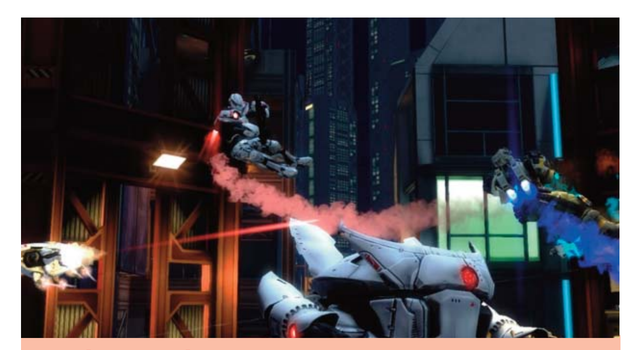


forma dirigida hacia otros elementos de cobertura. La primera toma de contacto es un absoluto caos, ya que tanto rivales como aliados se encuentran moviéndose de un lado a otro sin ningún rigor táctico. Es un arcade puro y duro donde impera más la suerte que la pericia.

En un intento de alargarlo e intentar enganchar al jugador, Hybrid ofrece una evolución del personaje a través de la obtención de experiencia, y especializarnos de esta manera en la tipología que mejor se adapte a nuestra forma de jugar. Además según encadenemos muertes contaremos con droides de apoyo. Serán tres distintos y aparecerán según matemos a 1, 3 o 5 rivales.

Como ya os podéis imaginar, el argumento, aunque quiere existir, está reducido a su mínima expresión para justificar como dos facciones se enfrentan en escenarios más bien reducidos a muerte para conseguir el bien más preciado del planeta: La materia oscura.

Técnicamente sin llegar a destacar, no se le pueden poner muchos peros. El juego se muestra siempre estable con unos sólidos 60FPS constantes, a costa de sacrificar tanto los modelados como las texturas, los cuales no van a pasar a la historia. El sonido cumple y resulta acorde, pero mostrando un perfil medio.



Gracias a los jetpacks nos moveremos por el escenario saltando de cobertura en cobertura. Resulta un tanto caótico las primeras partidas

Conclusiones:

Es un juego que antes de salir ya tiene los días contados. Sería toda una sorpresa que dentro de unos meses la gente lo siguiera jugando. Para eso tendría que ser un superclase. Y simplemente no lo es.

Alternativas:

No nos sentimos con valor para recomendar una alternativa a un juego basado completamente en el online. Todos los anteriores que han usado esta fórmula, antes o después han fracasado.

Positivo:

- Gráficos aceptables
- 60 FPS robustos

Negativo:

- Saber que va a morir antes de comprarlo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	75
sonido	65
jugabilidad	65
duración	30
total	66

Una segunda opinión:

Por ahora no me convence. Demasiado caótico para los que venimos de shooters más tácticos e incluso demasiado arcade para los que no.

Ismael Ordás



desarrolla: io Interactive · **distribuidor:** eidos · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** regalo · **edad:** +18

Hitman: Sniper Challenge

Cuando el vaso está medio lleno

A la espera de que Hitman: Absolution llegue por fin a nuestros hogares, aquellos que se han hecho con el juego por adelantado podrán disfrutar, también en Pc, de un nuevo nivel donde jugaremos como francotirador

A pesar de que personalmente le veo tanto contras como pros a este descargable, antes de hablar del presente **Dlc** quiero manifestar mi total apoyo a movimientos de este tipo. Son sin duda, muy de agradecer y tenidos en cuenta para todos los seguidores de cualquier saga. Sin embargo, y aunque es una forma de fidelizar a los jugadores y puede que atraer a los nuevos, hay ocasiones en las que dicho contenido parece que sólo ha sido creado de forma expresa para los primeros. Por eso en algunos casos , es cuando uno debe analizar éste y no la forma.

Aclarado este punto, he de decir que **Hitman: SC** como Dlc es muy escaso pese a resultar un suculento aperitivo para los jugadores más impacientes. Volveremos a encarnar al famoso **Agente 47**, aunque en esta ocasión lo haremos -- limitadísimos por el propio diseño del nivel-- como francotirador, sin más opciones que mantenernos quietos y en silencio, apuntando con el rifle y haciendo gala de nuestra precisión. Nuestra misión es sencilla: acabar con **Richard Strong** y evitar a sus guardaespaldas.

Como de costumbre en la franquicia, tendremos múltiples opciones para terminar la misión. Desde ir de Rambo a hacer justo lo contrario

Como de costumbre en la franquicia, el jugador podrá optar por finalizar ésta de diversas maneras y formas. Todo está permitido siempre y cuando llevemos a cabo esta tarea. Desde liarnos a tiro limpio cual **Rambo** desde la azotea, hasta hacerlo usando nuestras habilidades como fran-



cotirador; con paciencia y evitando llamar la atención. El nivel durará alrededor de unos diez minutos siendo jugadores normales y unos cuantos menos si llevamos

Lo más llamativo de este Dlc es la posibilidad de subir nuestra puntuación a la nube y compararla con otros jugadores

un código de barras tras la nuca.

Pero lo más llamativo de este **Dlc** es la posibilidad de subir nuestra puntuación a la nube, compararlo con otros jugadores y hacer con ella un ranking mundial. Muy útil si es que queremos rejugarlo.

A nivel gráfico **Hitman: SC** da la sensación de ser el preludio del producto final. Todavía podemos observar ciertos aspectos mejorables, como el diseño de los personajes (en este extra concretamente), pero también, y si somos capaces de quedarnos con ciertos detalles, veremos asomarse la potencia del nuevo motor. Y como muestra de ello, sólo tenemos que fijarnos en la concurrida fiesta que veremos desarrollarse al fondo del nivel.

En correcto **castellano** y con un doblaje de calidad como pocos. Es un gustazo ver cómo por radio una voz femenina nos va informando de nuestro avance en la misión.

Pero a pesar de todas las buenas intenciones, este **Dlc** sigue teniendo un sabor agridulce. Con muy poca chicha y exclusivamente realizado para sus incondicionales.



Conclusiones:

Menos da una piedra, pero cualquiera hubiera preferido una rebaja más sustanciosa del juego -- en el momento de escribir estas líneas un 10% -- o mismamente una demo del propio juego final. No es que sea olvidable, pero su pobre rejugabilidad y su escasísima duración no convencerá a nadie que no sea un incondicional de la saga

Alternativas:

Ahora mismo cualquier otro juego que gaste rifle

Positivo:

- *Es gratuito*
- *Buen trabajo de doblaje y sonido*

Negativo:

- *Un único nivel que nos sabe a poco*
- *Muy corto. Demasiado*

TEXTO: DANI MERALHO

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	60
duración	30
total	66

Una segunda opinión:

Un DLC que solo destaca en el campo de la mediocridad. Gustará a los conformistas y disgustará a los que esperen algo más

Miguel Arán



desarrolla: zootfly · **distribuidor:** ubisoft · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 1200msp · **edad:** +16

The Expendables 2

Run and Gun de cuestionable factura

Muy pocas veces, casi contadas con los dedos de una mano, hemos recibido en los últimos tiempos un juego basado en una película que haya merecido la pena. Y The Expendables 2 no es la excepción



El Run and Gun usado con acierto ha dado grandes juegos. Neo Contra puede dar buena fe de ello, pero no menos satisfactorios han sido las vertientes del pega y corre de los dos Utimate Marvel Alliance. Todos ellos basados en unos patrones muy fuertes del sentido de la cooperación y la jugabilidad. Algo que visto lo visto, los desarrolladores han decidido pasar completamente por alto a la hora de plantear este juego.

El título pretende ser una precuela de los hechos que ocurren en la película. En ella controlaremos a cuatro de los héroes de este escuadrón de la muerte cuyo objetivo es hacerse con el rehén chino que podemos ver en el filme. Todo ello narrado desde una perspectiva aérea en el que los cuatro protagonistas comparten pantalla simultáneamente y en el que de vez en cuando se intercalará alguna fase en la que nos moveremos a bordo del vehí-

The Expendables 2 se salta por la torera cualquier rigor del género para ofrecer un juego mediocre que solo se salvará un poco si lo juegas con gente

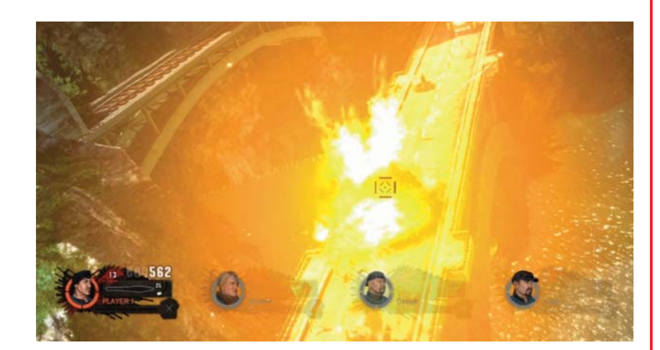
culo de turno.

Lo que en un principio, y tirando de lógica, pudiera parecer que es complicado hacerlo mal apostando por esta fórmula, lo cierto es que ese objetivo se ha conseguido. Jugarlo solo puede ser una decisión sumamente arriesgada. No por la dificultad, prácticamente nula durante todo el juego, sino por la interminable sucesión de frustraciones que podemos encadenar. Y todas ellas motivadas por decisiones equivocadas.

Las animaciones en muchos casos resultan ridículas. Los personajes se desplazan sin ningún tipo de naturalidad como pollos sin cabeza, haciendo gala de una IA muy pobre. Pero la palma se la lleva la estrambótica decisión de no tener referencia alguna de dónde impactamos. Y eso en un shooter de este estilo es un rejón mortal. Nos pasaremos el juego disparando hacia la zona donde viene el enemigo rezando que alguna de las balas consiga acabar con él.

Además, como ya hemos indicado anteriormente, el grado de dificultad se presenta irrisorio. Caer en combate no significa la muerte, ya que a la posibilidad de seguir disparando desde el suelo mientras somos invencibles, se le une que podemos ser revividos por cualquiera de nuestros compañeros. Para morir deberían caer todos nuestros aliados, algo que no ha ocurrido ni una vez en nuestra primera pasada.

Lo único salvable es la posibilidad de jugarlo en cooperativo. Y así al menos el juego disimula un tanto sus más que evidentes carencias. Una pena.





Conclusiones:

Hay casos en que el presupuesto se va por completo para comprar la licencia de la película. Y ese parece ser que ha sido el problema de The Expendables 2. Porque el juego no ha aparecido por ningún sitio.

Alternativas:

Los dos que hemos citado en el texto. Neo Contra y los dos Marvel Ultimate Alliance. Muy buenos estos dos últimos, aunque no llegaron traducidos al castellano.

Positivo:

- Poder jugarlo en cooperativo
- Nada más

Negativo:

- Es complicado resaltar una virtud, así que os podéis imaginar el resto

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	30
sonido	30
jugabilidad	30
duración	45
total	**35**

Una segunda opinión:

Simplemente no merece la pena. Vale más invitar a tu pareja al cine y gastarse el dinero en ello. Al menos en el cine te entretendrás.

Jose Luis Parreño


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: capcom · **arma del crimen: arcade/**playstation/saturn · **año:** 1994/1995

Street Fighter: The Movie

Lo que no puede ser no puede ser, y además es imposible

Si es que estaba cantado. ¿Que se puede esperar de un videojuego que se basa en una película (mala hasta decir basta) que toma como origen otro juego? Pues aun así defraudo. Tiene merito

En 1994 Universal Pictures y Columbia Pictures decidieron perpetrar una película basada en la exitosa saga Street Fighter de Capcom. Y lo hicieron a lo grande contratando al mismísimo Jean Claude Van Damme y otros muchos actores conocidos (Raúl Juliá o Kylie Minogue) para Street Fighter: La última batalla. El resultado es conocido por todos, un desastre desde el punto de vista cinematográfico que solo tiene sentido ver con una copas de más y un grupo de amigos dispuestos a reirse de todo, sin importar mucho que ni siquiera tenga la más mínima gracia. Alguien en Capcom debió de pensar que "aquello" era una buena opción de sacar tajada y que deberían poner en el mercado el videojuego de la película: Street Fighter: The Movie. A ese alguien se le podría procesar por crímenes contra la humanidad.

Street Fighter: The Movie (Street Fighter: Real Battle On

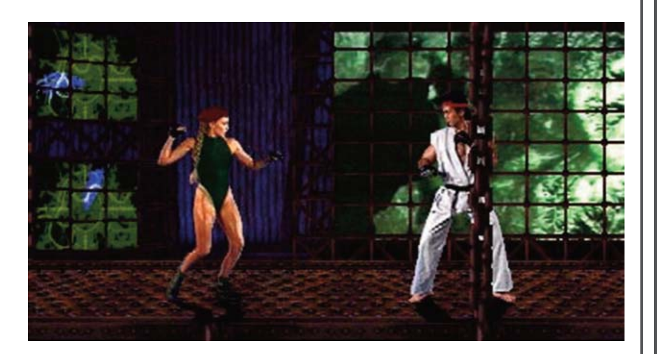


El videojuego de una película de un videojuego. Capcom lo hizo, aunque ahora parece como que lo quiera ocultar, ya que Street Fighter: The Movie no aparece en muchos de los listados de la propia compañía. Tampoco aparece en la web de Incredible Technologies, responsables de versión arcade

Film en Japón) es un despropósito de principio a fin como videojuego. Salió inicialmente para recreativas, y su desarrollo corrió a cargo de un estudio externo a Capcom de nombre Incredible Technologies, recien creado y con poca experiencia. Ni en la página del estudio ni en la de wikipedia aparece referencia a alguna a este juego, lo cual da idea de cuanto se enorgullecen de haberlo desarrollado. La idea era utilizar el sistema de juego de Street Fighter con imágenes de los actores reales de la película. Se presentaba como la respuesta de Capcom a Mortal Kombat y sus imágenes reales. Cuando se presentó la arcade de SF: The Movie, en Midway Games debieron de dormir totalmente tranquilos. Unas imágenes de los luchadores de un gran tamaño pero una calidad muy mejorable, unas animaciones fluidas pero nada creíbles y naturales, y una jugabilidad absurda y aburrida, que poco tenía que ver con la del gran SFII fue lo que se encontraron los desafortunados jugadores que gastaron su dinero en la máquina. Le cayeron palos por todos los lados, pero Capcom decidió seguir adelante con su idea de portar el juego a consolas y se dejó de experimentos, poniendo a unos de sus equipos internos a desarrollar las versiones de Playstation y Sega Saturn, que son las que -tristemente- vieron la luz.

Street Fighter: The Movie para consolas de sobremesa hizo bueno a su hermano mayor para recreativas, ya que lo único que sufrió fueron recortes, debido a las diferencias capacidades de las videoconsolas respecto a la recreativa. Los personajes son mucho más pequeños y tienen aún peores animaciones que el original, los fondos perdieron todo el detalle que mostraban en la arcade y la jugabilidad era aún más forzada, robótica y aburrida. A cambio, se ofrecían nuevos personajes que en la arcade no aparecían (aunque se perdía a Blade), un nuevo modo de juego que más o menos seguía el "guión" de la película e incluía diferentes fragmentos la misma a modo de secuencias entre los distintos combates.

Al igual que la película, resulto un fracaso comercial mayúsculo, no vendió prácticamente nada y en muchos listados de la propia Capcom este juego no aparece por ningún lado.







Conclusiones:

Si algún día a alguien se le ocurre la féliz idea de hacer el videojuego de la película de un videojuego, huid de él como de la peste. No presagia nada bueno.

Capcom, quien olvida su historia está condenado a volver a repetir sus errores.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

NOTA: -8
truculento

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Remakes:
Knight Lore

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



¿Que podemos esperar cuando uno de los mejores estudios de desarrollos de remakes toma un clasicazo como Knight Lore como objetivo de su próximo trabajo? La respuesta es sencilla, una maravilla como el Knight Lore que ocupa estas lineas.

El tercer título de la saga de Sabreman vio la luz en 1984 para ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX, es esta última versión la que Retroworks ha tomado como base para ofrecernos un juego que respeta totalmente el original al tiempo que lo actualiza convirtiéndolo en un juego que perfectamente podría pasar por un indie actual con sabor retro.

Daniel Celemín demuestra una vez más su exquisito gusto a la hora de redibujar todos y cada uno de los detalles del Knight Lore clásico, con una paleta de colores que le sienta muy bien al juego y mejorando lo que ya era sublime en este, como la conversión de Sabreman en lobo.

No queda atrás el trabajo de Manuel Pazos en la programación del juego. Todo está tan ajustado como en el título de Ultimate, incluso la dificultad que no está al alcance de todos.

Retroworks decidió mantener el sonido fiel a la edición de MSX original del juego, si algo es perfecto, mejor no tocarlo.

En resumen, un gran remake de un gran juego que hizo pasar horas y horas de buen juego a toda una generación. Muy recomendable tanto para los que lo disfrutaron como para los que no.

Plataforma original:
ZX Spectrum, MSX y Amstrad CPC

Año lanzamiento original:
1984

Título original:
Batman (Ocean)

Plataforma remake:
PC

Valoración de GTM



PVP:

gratis

Capitán Sevilla, el remake

El último de los trabajos del CEZ Team antes de disolverse y probablemente el mejor. Se aprecia el especial cariño que todos los que participaron en tan particular desarrollo pusieron en él, y todo, desde los magníficos gráficos a la portada, desde la jugabilidad al manual de usuario, desde la música o los efectos de sonido a la presentación del juego se merecen un sobresaliente y un muchas gracias.

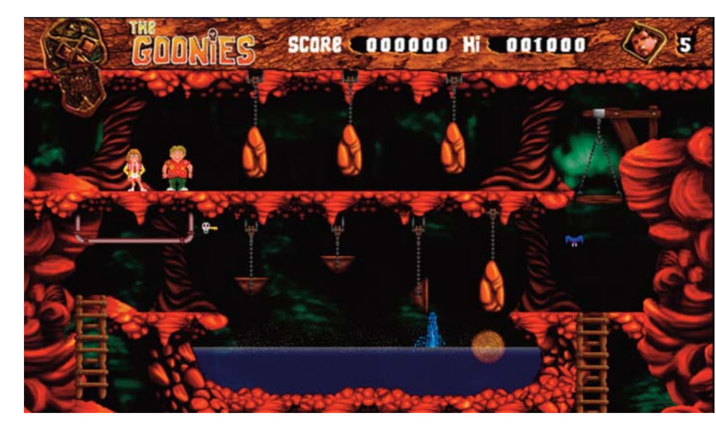
¿Quien puede negarse a ayudar al gran Mariano López, un transportista de embutidos convertido en superhéroe, en su lucha contra el maléfico doctor Torrebruno?



Plataforma original:	**Varios**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1988**	**Valoración de GTM**	★★★★½
Título original:	**Capitán Sevilla**	**PVP:**	**gratis**

The Goonies

He de reconocer que no jugué mucho al clásico a pesar de ser un gran admirador de la película. Buscando remakes para este artículo lo encontré casi de casualidad, y me ha sorprendido gratamente. Gráficamente poco tiene que ver con el simplón trabajo del clásico, la música y efectos de sonido se han mejorado notablemente y se han añadido nuevas pantallas y retocado algunas otras. El trabajo de Sloth Team mejora ampliamente el juego original, manteniendo el concepto y sacando un partido del mismo que el The Goonies original no tenía. ¿Quien dice que los juegos de película son malos?



Plataforma original:	**Varios**	**Plataforma remake:**	**PC**
Año lanzamiento:	**1986**	**Valoración de GTM**	★★★★☆
Título original:	**the Goonies**	**PVP:**	**gratis**



Blackthorne





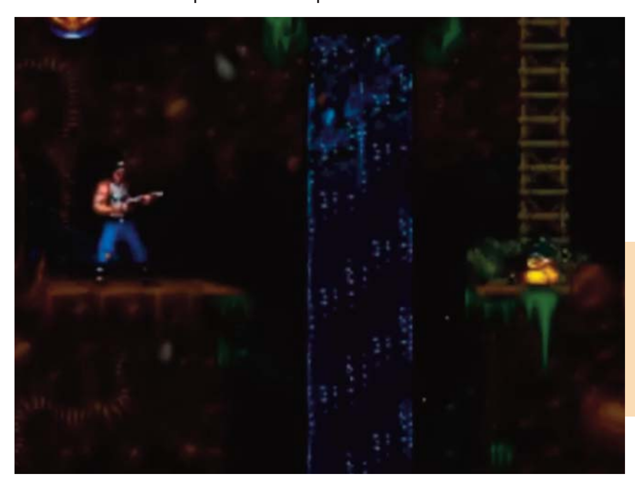
FICHA TÉCNICA **Año**: 1994 - **Plataforma**: pc/snes/sega 32x/gba - **Género**: plataformas

Nuestra habilidad, inteligencia y una escopeta son los elementos que tendremos que usar para recuperar la Tierra, dominada por unos monstruos que antaño fueron humanos

¿Os acordáis de cuando Blizzard no se dedicaba a crear nuevas expansiones sin sentido de su juego online fetiche o a decepciones secuelas que los fans llevaban esperando durante años? Pues hasta esa época viájamos, nada menos que a 1994 donde apareció por primera (y única) entrega Blackthorne, un juego que bebía de las nutritivas y geniales fuentes creadas por títulos que todos recordamos como Another World o Flashback.

Blackthorne tenía en común con ellos varias cosas. Un entorno en 2D, en el que teníamos que ir superando obstáculos y resolver algunos puzzles pero dándole un impacto mucho más importante a la acción. Nuestro protagonista Kyle, va armado con una escopeta con la que poder hacer frente a los numerosos enemigos que nos encontraremos por este mundo dominado por unos monstruos que otrora fueron humanos.

¿Qué como llegaron a esta situación? Blackthorne cuenta la historia de un planeta llamado Tuul, gobernado por un poderoso chamán. Poco antes de morir e indeciso de a quien nombrar de sus hijos como sucesor, los lleva a un desierto y allí, se suicida. Su cuerpo se convierte en dos pie-



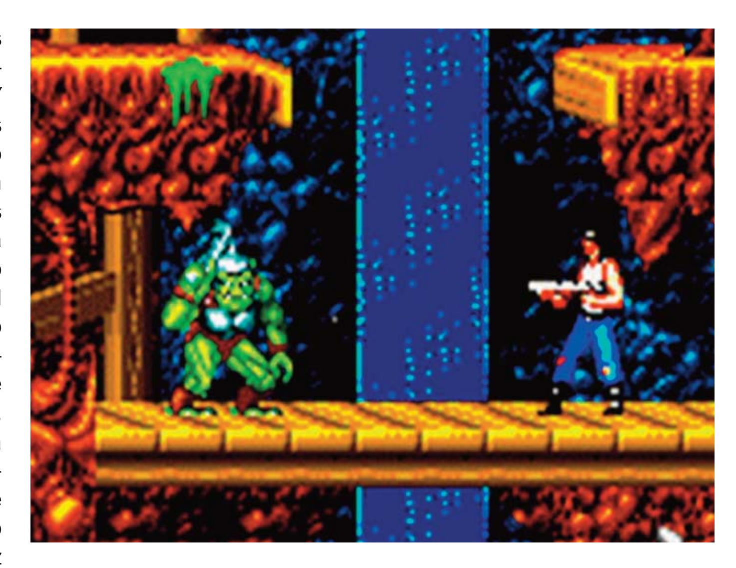
Siguiendo la estela de juegos como Flashback pero incluyendo más acción era una apuesta segura

dras que da a cada uno de sus hijos para que gobiernen su propio reino de forma próspera. Y como os imagináis, uno de ellos funciona y el otro acaba siendo corrompido y transformados en los ya mencionados monstruos "gracias" a la piedra. Debido a esta transformación, el reino caído inicia una invasión frente al próspero y el rey envía a su hijo Kyle a la tierra junto a una pequeña piedra, esperando que pueda volver a salvarlos algún día.

Y aquí es donde empieza todo. Al poco de jugar a Blackthorne nos daremos cuenta de que no es un juego tan difícil, pero a pesar de todo, más de una vez tendremos que utilizar nuestra habilidad y en especial nuestra memoria para poder avanzar. Encontraremos a muchos humanos que están encadenados y otros explotados que nos darán pequeñas pistas e incluso objetos que nos ayudarán, pero muchos de ellos encuentran su final por culpa de los enemigos o nuestros disparos. Tarde o temprano acaba siendo casi fundamental tener que usarlos como escudos humanos, o son víctimas de alguna granada o tiro.

Pero uno de los detalles más originales de Blackthorne fue la capacidad de poder usar las sombras como un pequeño escondite a la hora de poder luchar contra los enemigos cara a cara. Al pulsar la flecha de dirección hacia arriba, Kyle se esconderá en el fondo, evitando así los disparos y las granadas enemigas, aunque ellos también pueden usarlo a su favor. Así que tendremos que memorizar su pauta para poder derrotarlos.

Blackthorne es un muy buen título que a los fans de este género de plataformas-aventuras en 2D seguro que les encantará.



Los colores del juego en las versiones originales eran más oscuras en comparación con los de sega 32x y Game Boy Advance



La última aparición de Blackthorne fue en forma de "set" de armadura en Diablo III y es una lástima, porque esta franquicia hubiese dado para mucho

TEXTO: XAVI MARTINEZ

Shinobi





FICHA TÉCNICA **Año**: 1987 - **Plataforma**: recreativa - **Género**: beat'em up

¿Naruto? ¿Quién es ese? Los cachorros de los ochenta crecimos con una recreativa que nos enseñaba lo que eran los ninjas de verdad: el clásico Shinobi de Sega

Los ninja, señores de las sombras y poseedores de terribles poderes mágicos, los guerreros definitivos. Así se les veía en los años setenta y ochenta, cuando llegaron a ser todo un icono de la cultura pop. Y si hay un recinto que condense ese tipo de cultura ese eran los salones recreativos.

Los ninja no son extraños ni mucho menos a los arcades, pero hasta mediados de la década su aparición había sido un tanto descafeinada. UPL tenía a su pequeño ninja saltarín y cabezón al que llamó Ninja-kun y Sega lo había intentado en Ninja Princess, pero ninguno de ellos nos presentaba a estos guerreros como les habíamos visto en esos clásicos de videoclub infames.

Esto cambiaría en los siguientes años, donde la figura del ninja invadió los videojuegos en todo su magnificado, exagerado y pirotécnico esplendor. Y buena parte de culpa la tuvo la mencionada Sega, que con su Shinobi dió al público acción, plataformas y técnicas secretas a tutiplén.

En Shinobi, Joe Musashi partía en la misión de rescatar a los alumnos del dojo de su clan, secuestrados por una banda de crimen organizado llamada Zeed y que albergaba lo mejorcito de cada casa. Los imprescindibles punkies, enemigos ochenteros por antonomasia, policías corruptos de gatillo fácil u otros ninjas rivales eran algunos de los mastuerzos que esta banda tenía en plantilla. Para hacerles frente, Joe contaba con sus fieles shuriken, el arma ninja por excelencia, los cuales cambiaba por un

A lo largo de cinco niveles, Joe Musashi avanzaba repartiendo justicia y shurikens a partes quizá no tan iguales, pero sí merecidas

¿SU AMIGO Y VECINO?

Sega pobló Shinobi de una buena variedad de enemigos, cada uno con su propia inteligencia artifical, algo que para la época resultaba muy avanzado. Cada tipo de secuaz se comportaba, por tanto, de una manera diferente. Pero entre ellos había uno ciertamente inesperado.

Un curioso ninja azulado que trepaba por la pared y que estallaba en una especie de chorro de telaraña al matarlo era el que hacía correr voces entre la chiquillada. ¿Era Spiderman uno de los villanos? Sega hizo oficial el flirteo con el lanzarredes en Revenge of Shinobi, donde el héroe aparecía como enemigo final de uno de los niveles. Y no vino solo, se trajo a Batman, Hulk y Godzilla. Ahí es nada.



Los jefes a los que teníamos que enfrentarnos para completar cada misión resultaban impresionantes. Pocos olvidarán a Ken-Oh y sus bolas de fuego

contundente espadazo de su katana en las cortas distancias. Es más, al rescatar a alguno de los chicos podíamos obtener un bonus en forma de mayor potencia de fuego al cambiar las estrellas arrojadizas por una semiautomática. Pero el punto distintivo de Shinobi eran las magias, las técnicas especiales que permitían a Joe invocar a diversos poderes místicos para ayudarse en su cruzada justiciera. Quizá el más recordado era la técnica de clonación que liberaba una explosión de copias de joe que arrasaban con todo bicho viviente en el decorado, pero no conviene olvidarse de un letal tornado ni de un furioso rayo que también barrían la pantalla de lo lindo.

Entre fase y fase, una prueba de bonus nos ponía frente a un entarimado a dos niveles en el que teníamos que eliminar a todos los ninja que correteaban a uno y otro lado antes de que se abalanzasen sobre nosotros, a cambio de la recompensa de una vida extra.

Muchas cosas en Shinobi han acabado siendo memorables y pasando a conformar uno de los títulos más recordados de Sega durante el pasado siglo. Una sabia combinación, casi tramada por uno de esos barbudos maestros de artes marciales, que aunaba a la perfección la acción, la variedad de enemigos y sus respectivas IA, los jefes finales de gran tamaño, las técnicas especiales y un buen montón de parafernalia propia de las películas de acción de Chuck Norris o Michael Dudikoff. La música del juego,



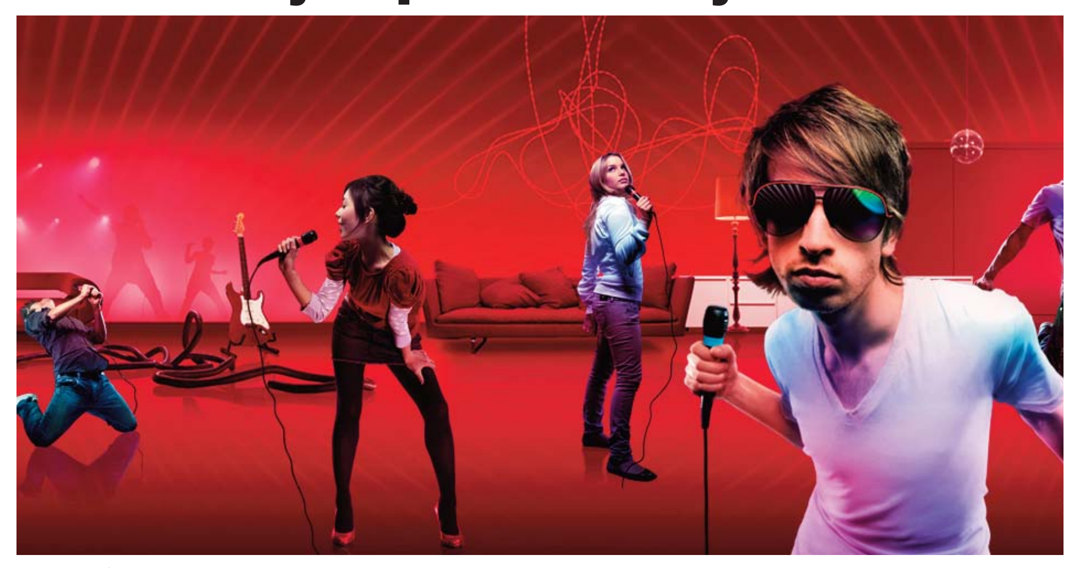
que luego marcaría el camino de las composiciones de Yuzo Koshiro para las secuelas, ha quedado en nuestra memoria como una de las bandas sonoras de los recreativos de la época, junto con esas voces digitalizadas, algo no inaudito pero sí poco visto, que nos introducían cada una de las misiones y verificaban cuando estaban completas.

Por supuesto, Shinobi dio el salto hacia los sistemas domésticos (Master System, NES, PC Engine, Spectrum, Amstrad, C64, Atari ST y Amiga) desencadenando el furor de los jóvenes del a época que podían disfrutar de esta máquina en sus ordenadores y consolas contemporáneas. Sega supo muy bien qué tema tocar para crear un clásico en su tiempo, y es que los ninja, como los Madelman, lo pueden todo.



JUAN E. FERNÁNDEZ

11 consejos para la mejor fiesta

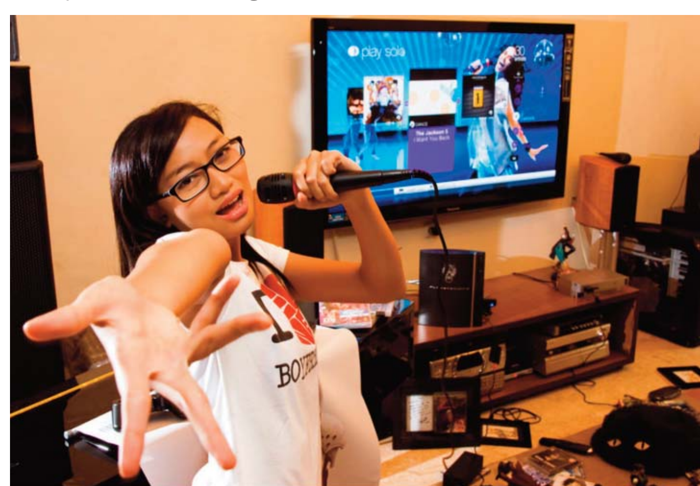


Después de varios años recibiendo juegos musicales, hoy sus lanzamientos escasean. Sin embargo este mes os damos unos cuantos consejos sobre cómo organizar la mejor fiesta alrededor de la franquicia que popularizó los karaokes: "Singstar"

A pesar de los maravillosos ratos que nos han ofrecido, nuestros instrumentos de Rock Band, DJ y Guitar Hero están, en el mejor de los casos, criando polvo en el armario que guarda nuestros viejos Eye Toy, nuestras Gun Con de la PS2, los multitap y los viejos mandos de diez euros que comprábamos para cuando viniesen los colegas o primos de turno para echar unas partidas.

Y eso que el género musical se sigue manteniendo en las estanterías de nuestros puntos de venta habituales gracias a los títulos de baile como "Just Dance", "Dance Central" o alguno de sus clónicos de baja alcurnia, es sólo cuestión de tiempo de que esa moda pase también a mejor vida y acaben reportándonos sólo unos pocos céntimos en el Gamestop o tienda de usura de turno si intentamos venderlos como "seminuevos".

Sobre-explotación, falta de capacidad para innovar o reinventarse, compañías de tercera que han ayudado a matar la gallina de los huevos de oro serían sólo tres de los puntos a comentar si este artículo buscase un debate sobre un tema tan trasnochado y rancio. Sin embargo, las palabras grises acaban aquí y con unas dulces notas de optimismo vamos a hablar en el artículo de



este mes de un pequeño bastión que permanece atemporal y que, paradójicamente, contribuyó a sentar las bases de lo que hoy en día conocemos como “Juegos Ocasionales”: los juegos de Karaoke y la franquicia estrella que ayudó a popularizarlos en nuestro país, “Singstar”.

A continuación, dejamos apartados los logros y trofeos, los juegos hardcore y vamos a comentar, al más puro estilo “Confesiones de un Jugador”, una serie de consejos para poder exprimir un juego de karaoke en las mejores condiciones posibles: ¡Organizando la mejor fiesta!

Contar con la infraestructura adecuada. Un salón amplio, sofás cómodos, una televisión grande, unas mesitas auxiliares o un buen equipo de sonido pueden contribuir a crear un ambiente idóneo para una buena sesión de karaoke.

Usar el sentido común y ser cívico. Sin querer meterle el miedo en el cuerpo a nadie, si tenemos vecinos, debemos tener muy presente la hora del día a la que vamos a jugar. La ley está para cumplirla y a partir de las diez de la noche entramos en una franja horaria compleja que se vuelve todavía más delicada en torno a la medianoche. Aunque no sea nuestro caso, podemos tener la mala fortuna de que nuestros vecinos tengan niños pequeños u horarios que les obliguen a acostarse antes, situaciones que habrá que tratar con mucha mano izquierda. De forma paralela, es conveniente llevar cuidado con las horas de la siesta.

¿Cuándo puedo echarme entonces unas canciones sin miedo a buscarme problemas?

Técnicamente, entre las ocho de la mañana y las diez de la noche, los vecinos pueden decir misa, que siempre que no se te vaya la cabeza jugando a un volumen disparatado, estarías en tu derecho de hacer lo que quieras en tu casa. A tus vecinos puede que no les cuadre o no les guste, igual que a nosotros tampoco nos apasiona que ellos peguen martillazos y tiren tabiques desde las ocho de la mañana sin pedirnos permiso.

En cualquier caso, si tenemos confianza con los vecinos, no pasa nada por preguntarles en algún momento si les molesta que organicemos alguna fiesta y se establezcan unas pequeñas normas implícitas que sirvan tanto para ellos como para nosotros, no sólo para una fiesta sino para cuando organicemos una

En cualquier fiesta de este tipo, es habitual encontrar alguien que no quiere cantar. Es importante no ponerse pesado instigándole a participar y dejarle su tiempo; generalmente, al final, casi todo el mundo, por mal que cante, suele animarse y probar suerte







Hazte con un Playstation Eye Camera, ya que aporta mucha riqueza a la experiencia de juego. Ofrece mucha diversión

cena o incluso para disfrutar de una película en 5.1.

Usar micrófonos inalámbricos a toda costa. Ni que decir tiene que debemos evitar los micrófonos con cables, ya que se prestan a enredos, a que alguien se pueda tropezar o incluso a tirones que podrían provocar alguna caída terrible... como la de nuestra propia consola. A pesar de la diferencia de precio, la inversión merece la pena, no sólo de cara a evitar posibles pérdidas sino a mejorar la inmersión en la experiencia de juego.

El ojo que todo lo ve. Hazte con un Playstation Eye Camera, ya que aporta mucha riqueza a la





experiencia de juego: no sólo permite personalizar tu perfil con una foto tuya sino que además va tomando fotos y grabando los mejores momentos de cada actuación, algo que siempre anima a los indecisos y contribuye a echar unas buenas risas en grupo. Los videos y fotos tomados podemos, además, grabarlos en el disco duro de nuestra consola y subirlos a la red social de Singstar donde otros usuarios podrán valorar nuestras actuaciones y viceversa.

No depender de los discos. En la generación actual, el disco duro de Playstation 3 ha permitido que podamos comprar nuevos temas para "Singstar" desde "Singstore", la tienda de descarga de canciones del juego, y éstas queden posteriormente incorporadas a nuestra colección. Gracias a esta opción, los discos de la franquicia cumplen en la actualidad el rol de ser un mero recordatorio de que el juego existe y podemos completar la experiencia seleccionando nosotros mismos los temas que más nos gusten. A la hora de la verdad, es mejor pagar por temas que nos vuelvan locos a tener que conformarnos con los que nos impone un disco físico.

Puestos a trabajar en una buena colección de canciones, debemos buscar el equilibrio entre temas en castellano e inglés (a pesar de que hay en otros idiomas) e intentar adquirir material que conozca casi todo el mundo. No pasa nada si te compras "Books from Boxes" de Mäximo Park porque te fascina la canción pero también es importante la presencia de "sospechosos habituales" del mundillo como "Chiquilla" de Seguridad Social, "Sabor de Amor" de Danza Invisible o algún tema de Amaral, que, a la hora de la verdad, conoce cualquier hijo de vecino.

Si a pesar de todo quieres comprarte algún disco, debes saber que Sony sacó un parche para el juego que habilita la retrocompatibilidad con los viejos Singstar de PS2, lo que nos permite acceder algunos discos que animarán el cotarro en más de una ocasión, como el que está basado en los temas de Disney, que hará las delicias de los incondicionales, y el que se centra en temas clásicos de la música española y cerrará bocas a las abuelas protestonas que digan que se atreverían a cantar si hubiese temas de Rocío Jurado, Isabel Pantoja o el gran Fary.

No mencionar en ningún momento que tienes los instrumentos de Rock Band o Kinect. Recordemos que hoy estamos hablando de echar unas canciones acompañadas de una buena ración de risas entre amigos. Si a mitad de una jornada de estas características, tienes que hacer un parón para cambiar de juego, colocar cada cachivache en su



En la generación actual, el disco duro de Playstation 3 ha permitido que podamos comprar nuevos temas para "Singstar" desde "Singstore", la tienda de descarga de canciones del juego, y éstas queden posteriormente incorporadas a nuestra colección

sitio, enseñar al personal cómo se maneja un instrumento u otro, crearles un perfil y buscar una canción que le guste a todo el mundo mientras que escuchas las quejas de la petarda de turno que se niega a cantar canciones que no estén en Español... tienes una fiesta rota y se te pasan las ganas de todo. La experiencia Rock Band con la gente adecuada es inolvidable pero puede acabar convirtiéndose en un suplicio con malas compañías. Con Kinect, tenemos tres cuartos de lo mismo... así como las subfranquicias del propio Singstar apoyadas en guitarras o en el baile usando Playstation Move.

¡Hagan juego! Aunque existe la posibilidad de cantar canciones libremente, tras un pequeño calentamiento y explorar las opciones y temas disponibles, la diversión arranca cuando se hacen batallas competitivas que enfrentan e implican a la mayoría de miembros del grupo. En este sentido, es muy recomendable evitar quedarnos estancados en la inexorable fórmula "chicos contra chicas", ya que al final casi siempre ganan las mismas y el otro grupo acaba desmotivado. Un aspecto a tener en cuanta a la hora de hacer los equipos es que estén equilibrados e incorporen tanto jugadores "buenos" como "menos buenos", para que la partida tenga emoción. Para que ningún equipo acuse al otro de "hacer trampas" y evitar malos rollos posteriores, resultará conveniente dejar una serie de reglas pre-establecidas que contemplen la posibilidad de omitir una canción que no nos sepamos, si está permitido tararear, etc.

Ten preparado un buen surtido de bebidas frías. Unas cervezas, un poco de calimocho o unos cubatas no sólo sirven para amortiguar posibles dolores de garganta provocados por una intensa sesión de karaoke sino que además ayudarán a fomentar la desinhibición entre los participantes. De forma paralela, no es mala idea tener algún refresco, zumo o incluso agua para personas que no puedan consumir alcohol, ya sea porque no les guste, por estar embarazadas o por ser menores de



edad.

No olvides poner algo de comer... y servilletas. Si hay alcohol de por medio, no es mala idea acompañarlo de unas patatas fritas, unos frutos secos o incluso algo más consistente con lo que reponer fuerzas. En este sentido, en situaciones con un grupo grande, recomendamos evitar servir cosas que puedan ensuciar y dejar siempre servilletas a mano, ya que algunos invitados tienden a limpiarse en los sitios más insospechados cuando los demás no miran...

¡Pásatelo bien! Si organizas una fiesta Singstar es para divertirte, no para tomarte el juego demasiado en serio: intenta evitar piques, promueve el buen ambiente, cuando sea tu turno no vayas a por los puntos exclusivamente e intenta esforzarte por cantar bien y dar un buen espectáculo que invite a los demás a superar tu actuación cuando llegue su turno.

En cualquier fiesta de este tipo, es habitual encontrar alguien que no quiere cantar. Es importante no ponerse pesado instigándole a participar y dejarle su tiempo; generalmente, al final, casi todo el mundo, por mal que cante, suele animarse y probar suerte. Para que esto ocurra es importante tener también muy vigiladas a las típicas personas que acaparan el micrófono y no permiten intervenir al resto del grupo, ya que son capaces de desmotivar a todos los demás.

Nadie es perfecto. No hay fiesta perfecta y sin incidentes... Si te lo has pasado bien, intenta corregir fallos, asume que el jarrón de porcelana china herencia de tu bisabuela se puede romper, que alguien te manchará el sofá, que faltará comida o bebida, que alguien vomitará en el baño, que la novia de tu mejor amigo se ha picado al perder y ha montado un pollo que nadie se esperaba y que la policía puede aparecer en tu casa porque te has torrado cantando hasta las cinco de la mañana.

¡Carpe Diem!

No mencionar en ningún momento que tienes los instrumentos de Rock Band o Kinect. Si a mitad de la fiesta tenemos que montar todos los periféricos y enseñarles como funciona o buscar la canción que se adapte a todos, podemos matar el clímax de diversión que nos habíamos propuesto

Pablo Balibrea

confesionesdeunjugador

Naughty Dog, camino a la leyenda



Uno de los grandes y merecidos protagonistas en la Gamescom es The Last of Us. El juego de zombis de los magos Naughty Dog ya viene arrasando desde los premios VGA del pasado diciembre, donde fue anunciado, y después en el E3 de este mismo verano

Hay muchas cosas realmente sorprendentes en este título, pero veo destacar dos en particular: Un acabado gráfico que lleva todo lo visto un paso más allá, algo muy típico de los AAA de final de generación. Y lo más importante, que Sony y Naughty Dog apuesten por una nueva licencia a estas alturas, eso sí que es "pa' mear y no echar gota".

Lo más fácil sería, sin duda, hacer una cuarta entrega de Uncharted para cerrar el ciclo en PS3 y destinar The Last of Us a la próxima generación. Pero amigos, Naughty Dog "no va de ese palo". Seguramente sobre este tema ya ha hablado mucha gente, incluso yo le dediqué sendas líneas en no pocas ocasiones, pero ante la franqueza de un estudio tan sobresaliente, uno no puede más que quitarse el sombrero una y otra vez. Son de los pocos grupos de desarrolladores que realmente se plantean retos y que buscan siempre estar innovando. Son, de alguna manera, el punto de inflexión una industria anclada en la "secuelitis crónica" a la que logran sacar los colores. Una competencia, que a fin de apurar las cuentas saca juegos y juegos casi producidos en serie, mira perpleja como el Usain Bolt de los creadores de juegos les adelanta por la derecha sin despeinarse a golpe de nuevas licencias.

La valentía de Naughty Dog no la encontramos en este quiebro con The Last of Us, ya la vemos desde los inicios del equipo. A la sombra de Sony, los californianos saltan al estrellato con un mítico Crash Bandicoot. En un momento en que el género plataformero aún era muy importante, tuvieron la complicada labor de crear El Plataformas de PlayStation. Ese juego que de manera ineludible el público vinculase con la Gris de Sony, y lo consiguieron, vaya si lo consiguieron. Mientras en Nintendo 64 estaban revolucionando el género introduciendo las plataformas tridimensionales con Mario 64, los muchachos de Naughty Dog trataron de explotar hasta límites insospechados las líneas clásicas

El estudio comenzó su andadura bajo el paraguas de Sony. Crash Bandicoot fue su primer éxito. Para muchos, la primera mascota que tuvo PlayStation



THE LAST OF US

del género jugando con el uso de diferentes las perspectivas, a medio camino entre las 2 y las tres dimensiones, todo envuelto en interminable originalidad. Aquí da comienzo el periplo de Naughty Dog, tres fueron los juegos que desarrollaron de la saga principal de Crash, a parte del spin-off Crash Team Racing. Desde este momento el número tres fue el que guió el camino de la compañía.

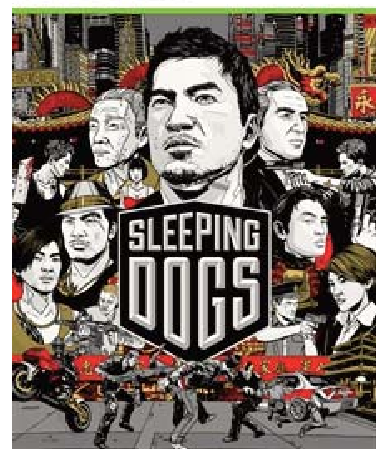
Tras Crash llega Jak, una saga de aventuras también excepcional que vio sus andanzas por PS2 y ahora tenemos recogida en HD Remake, y nuevamente 3 fueron las entregas que corrieron a cargo de los creadores originales, junto a otro spin-off, para después dar el salto a la que fue su franquicia estrella. Si bien ya eran un grupo de desarrollo muy valorado, con las aventuras de Drake han ascendido al Olimpo de los Dioses y ahí llevan ya unos años regodeándose. ¿Acaso creéis que cualquier otro estudio tras desarrollar Uncharted 3 diría: "se acabó"? Hoy día es impensable, pero estos chicos están desarrollando The Last of Us.

Y la reflexión más importante. Si se hubiesen quedado haciendo secuelas de Crash, serían un buen estudio, nadie lo niega. Si se hubiesen quedado habiendo creado Crash y luego Jak, serían el estudio estrella de las plataformas. El haber tenido valor para dejar atrás dos sagas de éxito y atreverse con Uncharted, los ha convertido en leyenda. El que no arriesga, no gana.

La evolución experimentada por el estudio es sobrecogedora. Si echamos la vista atrás, parece increíble que sus orígenes pasaran por concebir plataformas en las dos generaciones anteriores. Uncharted marcó para siempre el destino de la compañía, y ahora The Last of Us va camino de conseguir que por si solo merezca la pena la compra de una PlayStation 3

Xose Llosa
GUILTYBIT.COM





Sleeping Dogs

Bienvenido a Hong Kong, una ciudad cuyas exóticas localizaciones ocultan una de las organizaciones criminales más poderosas del mundo: las tríadas. Tú eres Wei Shen, un policía encubierto que intenta acabar con las tríadas desde dentro. Tendrás que demostrar tu valor para ascender en la organización y participar en brutales actividades criminales sin descubrir tu tapadera. Al final, tendrás que arriesgarlo todo a media que las líneas de la verdad, la lealtad y la justicia quedan difuminadas.

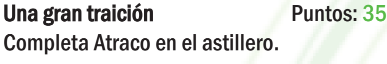
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!



Parte de la banda Puntos: 5
Completa la misión Persecución en el mercado.

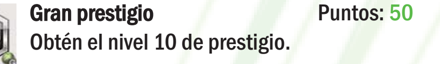




Una gran traición Puntos: 35
Completa Atraco en el astillero.



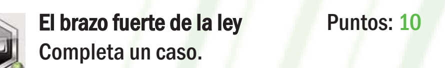
Prestigio menor Puntos: 5
Obtén el nivel 2 de prestigio.



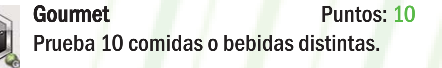
Gran prestigio Puntos: 50
Obtén el nivel 10 de prestigio.



Especialista Puntos: 5
Realiza con éxito un robo en marcha.



El brazo fuerte de la ley Puntos: 10
Completa un caso.



Gourmet Puntos: 10
Prueba 10 comidas o bebidas distintas.



Tecnólogo Puntos: 20
Abre una cerradura, pon un micro, rastrea un teléfono, abre una caja fuerte y piratea una cámara.



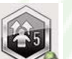
Loco de las armas Puntos: 15
Usa 10 armas de fuego distintas para derrotar a los enemigos.



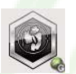
Así aprenderán Puntos: 20
Completa Venganza.



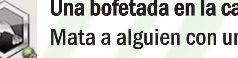
Sonrisas para todos Puntos: 50
Completa Sonrisas Lee.



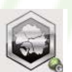
Ganando prestigio Puntos: 25
Obtén el nivel 5 de prestigio.



Consciente de la moda Puntos: 10
Cambia todas tus prendas en el guardarropa o en una tienda de ropa.



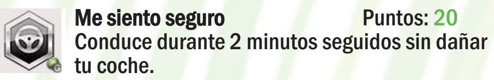
Una bofetada en la cara Puntos: 10
Mata a alguien con un pescado.



El hombre que pasea Puntos: 20
Visita Aberdeen, Central, Kennedy Town y North Point.



Ecologista Puntos: 15
Vence a 5 enemigos usando distintos ataques de entorno.

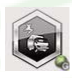


Me siento seguro Puntos: 20
Conduce durante 2 minutos seguidos sin dañar tu coche.

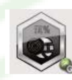


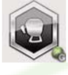
Lo que haya a mano Puntos: 15
Usa 10 armas cuerpo a cuerpo distintas para derrotar a los enemigos.


Turista Puntos: 10
Gana una apuesta en las peleas de gallos.


Cleptómano Puntos: 15
Roba 5 camiones para obtener su cargamento.


Caso cerrado Puntos: 30
Completa todos los casos.


Aficionado a eventos Puntos: 20
Completa la mitad de los eventos del mundo abierto.


Ley marcial Puntos: 15
Derrota a los 4 clubes de artes marciales.


Luchador definitivo Puntos: 15
Desbloquea diez mejoras de tríada.


Rapiñador de North Point Puntos: 20
Abre todas las cajas blindadas en North Point.

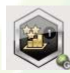

Rapiñador de la zona oeste Puntos: 20
Abre todas las cajas blindadas en Kennedy Town y Aberdeen.


Superestrella del Karaoke Puntos: 10
Obtén 90% o más en todas las canciones en los bares de Karaoke en HK.


Víctima de la moda Puntos: 15
Compra toda la ropa.


Fan de los vehículos Puntos: 10
Compra todos los vehículos.


Plata sustancial Puntos: 15
Obtén 15 platas en el registro de premios.

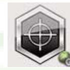

Oro alcanzado Puntos: 5
Obtén un oro en el registro de premios.

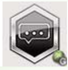

Toque de oro Puntos: 30
Obtén 15 oros en el registro de premios.

Novato Puntos: 10
Completa el 10% de todas las misiones, casos, favores, eventos, trabajos y carreras.

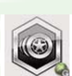

Detective Puntos: 35
Completa el 50% de todas las misiones, casos, favores, eventos, trabajos y carreras.


Gran apostador Puntos: 15
Gana HK $50.000 en una sola pelea de gallos.


Tirador Puntos: 25
Dispara a las ruedas de los polis mientras escapas de una persecución policial.


Mr. Buen Tipo Puntos: 30
Completa todos los favores.

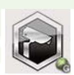

Fanático de eventos Puntos: 15
Completa todos los eventos del mundo abierto.


Wei de la carretera Puntos: 15
Completa todas las carreras callejeras.


Superpoli Puntos: 15
Desbloquea diez mejoras de policía.


Rapiñador de Central Puntos: 20
Abre todas las cajas blindadas en Central.


Cazador de recompensas Puntos: 20
Completa todos los trabajos de Roland.

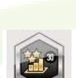

Superpirata de Hong Kong Puntos: 15
Piratea todas las cámaras de seguridad del juego.


Curación espiritual Puntos: 15
Reza en todos los Santuarios.


Plata ligera Puntos: 10
Obtén 5 platas en el registro de premios.


Plata sólida Puntos: 35
Obtén 30 platas en el registro de premios.

Fiebre del oro Puntos: 10
Obtén 5 oros en el registro de premios.


Oro puro Puntos: 60
Obtén 30 oros en el registro de premios.


Agente Puntos: 15
Completa el 25% de todas las misiones, casos, favores, eventos, trabajos y carreras.


Inspector jefe Puntos: 75
Completa el 100% de todas las misiones, casos, favores, eventos, trabajos y carreras.

The Trap Door: El ordenador monstruoso



Hace bastantes años que la programación de televisión orientada al público infantil y juvenil ha cambiado por completo el enfoque que tenía en el pasado. Se echa de menos, mucho, muchísimo, aquellas series con las que disfrutábamos cuando éramos pequeños

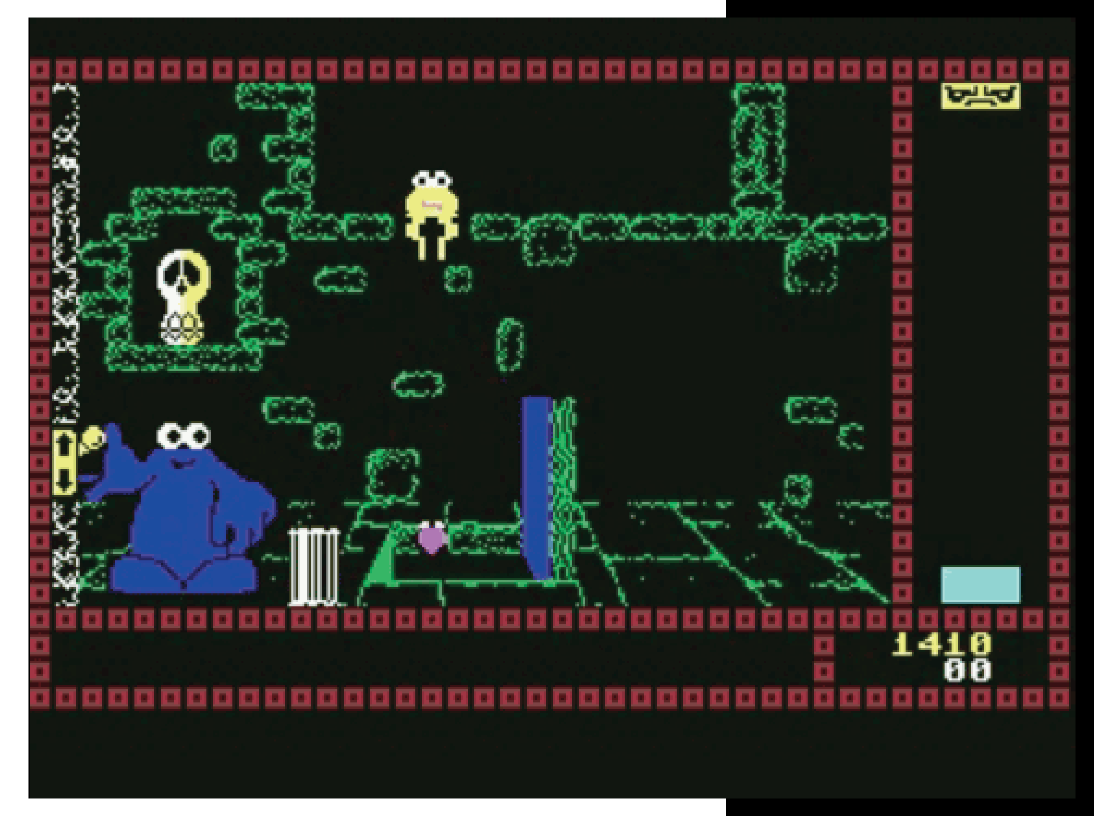
Y es que en los ochenta teníamos multitud de ejemplos de shows de televisión que se emitían en horario infantil pero que jugaban sabiamente con esa especie de temor primigenio que podíamos sufrir en los primeros años de vida. Siempre respetando lo que debe ser una serie o programa infantil / juvenil, era frecuente utilizar criaturas monstruosas, bichos perfectamente inspirados en las pesadillas que tuvimos de niños, o simplemente en el arte de juguetear con la oscuridad.

Por supuesto, nuestros héroes de la tele eran aventureros y valientes, pero en lugar de vivir en una piña en el fondo del mar y usar chistes soeces, vivían en una cueva excavada en la roca, como nuestros añorados Fraggel Rock, los cuales tenían un miedo atroz a salir a la superficie, con personajes tan míticos como la montaña de basura o el tío Matt y sus viajes por el mundo. Cualquier comparación con las series actuales, sinceramente, me parece que está casi fuera de lugar.

Sirva esta introducción para contextualizar el videojuego que hoy comento, The Trap Door, de Piranha. El juego lleva idéntico nombre que la serie, un show británico creado por los artistas Terry Brain y Charle Mills, capaces de animar a unas cuantas criaturas de plastilina y dotarlas de mucha vida.

El argumento de la serie nos presenta a una serie de monstruitos que viven en un castillo. Berk, un bicho oviforme de color azul, es el protagonista principal de Trap Door, y se encarga de servir como puede al amo de la fortaleza, "The Thing Upstairs", algo así como "La cosa que vive en el

The Trap Door sigue de forma bastante fiel el argumento de la serie inglesa homónima en la que está basada



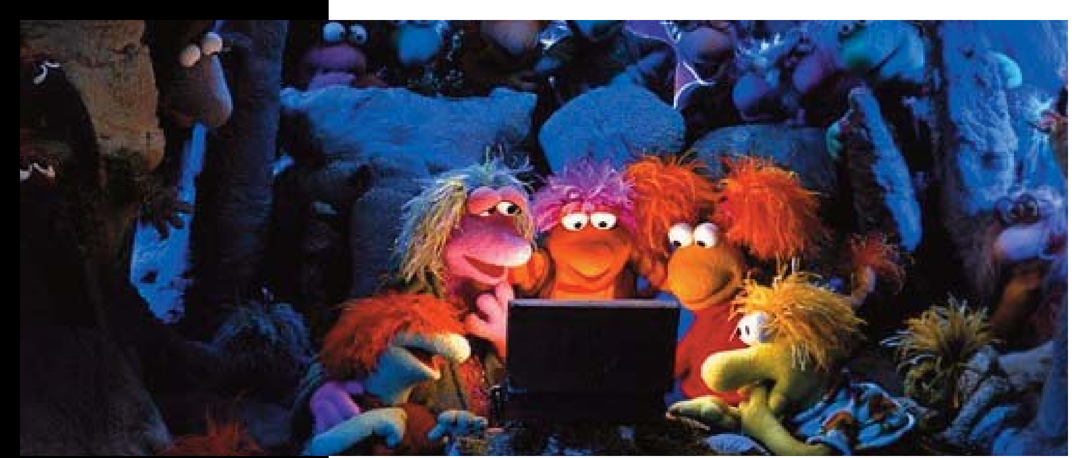
piso de arriba“, un ente con mala leche del que sólo se le escucha la voz. Berk tiene un par de coleguitas: la calavera parlanchina Boni y la fiel mascota Drutt.

Este trío tan peculiar lidiará con las duras tareas que le propone su amo, a la vez que se adentrarán por un laberinto de oscuras, tenebrosas cavernas donde habitan toda clase de “cosas horribles”, y a las cuales únicamente se puede acceder por una puerta, la famosa “Trap Door”. Como veis, el argumento casa por completo con la introducción temática que hice al principio del artículo, y lograba ese punto de morbo que otorgaba su pesadillesco entorno y la particular técnica de “Stop-Motion” para animar las plastilinas.

Piranha se encargó de utilizar las bondades técnicas de un ZX Spectrum para plasmar en la pantalla de nuestros monitores a estos singulares personajes. Aunque ahora suene a broma este típico término que acabo de utilizar, oye, en su día era la ostia, y cómo tal, podíamos ver sprites plenos de color, enormes, mucho más grandes de lo que uno cabía esperar en los juegos de la época. Sin duda, estos muñecotes de gran tamaño era el mayor tirón del presente juego.

Si nos paramos por un momento a comprobar quién fue el máximo responsable del juego,

La gran virtud del juego radicaba en que era capaz de poner en pantalla sprites de un tamaño enorme para lo limitado del hardware de la época. Era un juego capaz de entrar por los ojos. Incluso logró superar la barrera que impedía a muchos juegos de la época renderizar dos colores de forma silultánea



The Trap Door marcó a toda una generación de infantes. Junto a Caballeros del Zodiaco, Los Fraggel Rock, La bola de cristal, El coche fantástico o Mazinger Z, muchos de los que ahora rondamos la treintena devorábamos bocadillos de Nocilla en los salones de nuestros hogares viendo el capítulo de turno para poder coger el material suficiente con el que debatir en el recreo del colegio con nuestros amigos al día siguiente

descubriríamos el nombre de Don Priestley. Seguramente no os suene, pero este profesor comenzó a trastear a principios de los ochenta con su ZX81, escribiendo entre otros un juego llamado Mazogs, que posteriormente sería conocido como el popular Maziacs en su versión Spectrum, uno de los primeros juegos que combinaban puzzle, acción y exploración laberíntica.

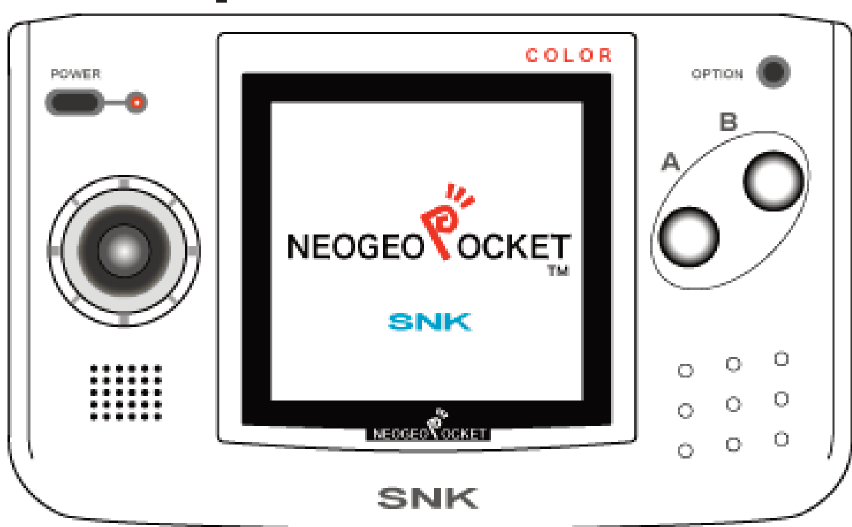
Pues bien, nuestro bienamado Priestley consiguió varias proezas técnicas con su Trap Door. Vuelvo a recalcarlo: tenemos personajes grandes y bien animados, plagados de color y moviéndose sobre escenarios igualmente coloridos. Pero no se quedó en eso, sino que consiguió arreglárselas para evitar el famoso problema de superposición de colores del Spectrum; sí, aquella restricción que impedía al sistema renderizar más de dos colores en una celda de ocho por ocho. Conclusión: un legado en forma de jodida obra de arte lúdica en movimiento.

Lo que era el juego en sí no era más que una videoaventura clásica, en la que Berk busca y recoge objetos, se mueve por el escenario a través de pantallas estáticas y los utiliza sobre otros objetos en pos de avanzar, mientras que sus colegas le echan un cable. Trap Door también tuvo versión para Commodore 64 y Amstrad CPC, y tuvo una continuación muy similar llamada Through the Trap Door; además, Priestley y Piranha aprovecharon el tirón más tarde con Flunky, otra videoaventura con temática absolutamente distinta pero repitiendo los sprites coloristas y gigantescos.

Pero oigan, fuera aparte de toda la calidad que rezumaba esta cinta de cassette, y del mérito del señor Priestley para eludir los obstáculos tecnológicos que presentaba la arquitectura del ZX Spectrum, volvamos de nuevo al punto de partida, abran su Youtube más cercano, retrasen los relojes de sus cerebros y sus corazones hasta las seis de la tarde de los seis años de vida y déjense llevar por la misteriosa magia de esta irrepetible serie de animación. Después podréis dormir bajo las sábanas. Estoy seguro de que os protegerán como antaño.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

NGP: Una portátil inolvidable



Hay consolas que, aunque parece que lo tengan todo para triunfar, finalmente no lo hacen, y muchas veces los usuarios nos planteamos el por qué del injusto devenir de nuestro adorado sistema



Le pasó a la Sega Saturn en Europa, más tarde a la Dreamcast, y a varias consolas más de contrastada calidad que no tuvieron nada que hacer contra sus competidoras, pero que calaron hondo en el corazón de los jugones: un claro ejemplo de este fenómeno es la Neo Geo Pocket de SNK, lanzada para competir con la inmortal Game Boy de Nintendo y que gozó de una breve vida de dos años (con dos modelos lanzados; uno por año), y que se terminó hundiendo con la bancarrota de SNK. La NGP se caracterizaba por tener numerosas conversiones de juegos arcade de Neo Geo, pero con adorables personajes cabezones como protagonistas y una calidad técnica impresionante para una portátil de finales de los '90. A modo de homenaje, vamos a repasar la corta pero interesante trayectoria de esta maravilla portátil que no tuvo el reconocimiento que merecía.

El 28 de Octubre de 1998 aparecía en Japón el primer modelo de NGP, monocromo y con un potente procesador de 16 bits. Destacaba el increíble joystick de microinterruptores (que emula el alabado joystick de la Neo Geo CD) y la sorprendente calidad gráfica y sonora de sus juegos. A pesar de tener grandes títulos como King of Fighters R-1, Metal Slug First Mission o Samurai Spirits, la consola no llegó a los índi-

El 28 de marzo de 1998 salía el primer modelo de la consola. Un año después llegaría la versión capaz de mostrar 146 colores en pantalla



ces de ventas esperados y en tan sólo un año, SNK movió ficha: Neo Geo Pocker Color salió a la palestra, un 19 de Marzo de 1999, capaz de mostrar 146 colores en pantalla y con una nitidez y claridad incluso superior a la de Game Boy Color (al contrario que el primer modelo de NGP, en el que la pantalla producía un poco de ghosting). Al contrario que su antecesora, la NGPC fue lanzada en todo el mundo, aunque fue en Japón donde logró su cúspide de popularidad, gracias a una publicidad bastante agresiva por parte de SNK (todos recordamos a aquella chica tan mona que decía “I'm not a boy”, apuntando directamente a la portátil de Nintendo), pero en resto del globo su repercusión fue bastante modesta. Los juegos de NGPC se caracterizaban por tener unos sprites enormes y exquisitamente animados (movidos por el potente procesador TLCS900H de Toshiba), aunque con un máximo de 3 colores por sprite. Los fondos, por su parte, sí eran muy coloridos, y cabe decir que la jugabilidad estaba muy cuidada en la mayoría de los casos. Destacaba también su conectividad con la consola de Sega de aquellos momentos, Dreamcast, mediante un cable especial que permitía intercambiar datos y desbloquear nuevas opciones en ambas consolas. SNK también cuidó muchísimo otro aspecto: la autonomía de la máquina, muy superior a la de Game Boy y que alcanzaba la friolera de 40 horas con tan sólo dos pilas -casi el doble que la portátil de Nintendo-.

Juegos como SNK vs Capcom, Sonic the Hedgehog o Gals Fighters vendieron increíblemente bien, pero debido a la muerte anunciada de SNK, la Pocket acabó su andadura a finales del 2000. Aun así, le dio tiempo a vender casi 2 millones de unidades en todo el mundo y ser la competidora de Game Boy más existosa desde la Game Gear. Debido a este éxito, Aruze, que compró lo que quedaba de SNK en ese momento, vendió los stocks restantes en Asia, Europa y Estados Unidos (en packs que incluían la consola y varios juegos en un blíster) y siguió apoyando la máquina hasta bien entrado el 2003. Los motivos de la prematura desaparición de la NGPC fueron varios: el éxito de los Pokémon de Game Boy, el adelantamiento del lanzamiento de Game Boy Advance, la moribunda situación económica de SNK... Pero aun así, la NGP siempre se caracterizó por ser una consola que anteponía la calidad a la cantidad y apostaba al 100% por mantener el espíritu arcade de Neo Geo. Una consola fiel a sí misma y a la filosofía de la compañía. Os dejo con mi ranking de sus 10 mejores juegos.

SNK vs Capcom: The Match of the Millenium

La razón por la que muchos compraron la NGPC es el primer crossover que enfrentaba a SNK y a Capcom, lo que en aquel momento era la bomba (ahora estas mezclas ya son algo habitual, pero entonces era algo inimaginable). SNK vs Capcom: The Match of the Millenium es quizás el más redondo crossover que enfrenta a estas dos comañías niponas, y un juego equilibrado y divertido hasta decir basta. Con 26 personajes disponibles, 8 de ellos ocultos, decenas de minijuegos, escenarios y música míticos de cada saga y multitud de detalles y cameos, este cartuchito es una joya intemporal absolutamente imprescindible para los amantes de los juegos de lucha. Los 32 megas mejor aprovechados que he visto jamás. Entre los 26 luchadores, tenemos personajes de Street Fighter, Fatal Fury, Darkstalkers, The King of Fighters, Metal Slug, Ghosts 'n Goblins y Samurai Spirits, quedando muy bien representadas ambas compañías. La música y escenarios están extraídos de los títulos antes mencionados y le dan al juego un toque realmente especial -escenarios como el de Ryu de SFII o Terry de Fatal Fury 2 son ya leyendas del videojuego-. En definitiva, un juego con el que el cable link de la NGPC echaba humo de los vicios que nos llegamos a meter con los colegas.



Desarrolla
- SNK

Año
- 1999

Género
- Lucha

SNK Gals' Fighters



Desarrolla
- SNK

Año
- 2000

Género
- Lucha

Genial juego protagonizado por las estrellas femeninas de la mítica compañía de Osaka. Podemos elegir a 10 bellezas, entre las cuales tenemos a Athena Asamiya, Yuri Sakazaki, Shermie, Nakoruru, Whip, Mai Shiranui, Akari, Shiki, Leona Heidern y Yuki (la novia de Kyo Kusanagi). Como enemigo final tenemos nada más y nada menos que a Miss X... es decir, Iori Yagami vestido de colegiala.

Como podéis suponer, el juego está bañado de un gran sentido del humor, y algunos ataques han sido modificados con un efecto algo más cómico. Además, algunos personajes masculinos como Andy Bogard o Sie Kensou hacen cameos durante los combates, ya sea en los escenarios o incluso siendo usados como armas por las chicas (si es que somos unos calzonazos...).

A pesar del tono ligero del cartucho, técnicamente es una delicia, con un engine gráfico aun más rápido y fluido que el de SNK vs Capcom, y una jugabilidad casi perfecta. Además, tenemos juego para rato: desbloquear luchadoras ocultas, conseguir todos los ítems, ver los finales de cada chica... En definitiva, un juego muy friki y totalmente imprescindible para los fans del universo SNK. No tan conocido como las grandes franquicias de la casa, pero muy recomendable.



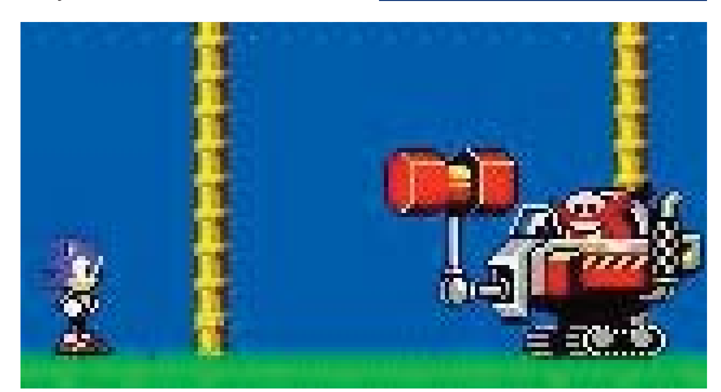
Sonic The Hedgehog Pocket Adventure

Esta sorprendente aparición del archifamoso puercoespín azul en NGPC se saldó con un juego casi perfecto que mezclaba lo mejor de los primeros Sonic de Megadrive, aderezado con extras como puzzles o opciones multijugador. Curiosamente el juego fue lanzado primero en Estados Unidos y luego, ya en el 2000, en Japón, además de estar supervisado por el mismísimo Yuji Naka, lo que explica su gran calidad. Por si fuera poco, la Neo Geo Pocket tuvo el honor de tener el primer juego protagonizado por Sonic en una consola que no es de Sega -algo que se ha convertido en habitual en nuestros días, pero que en 1999 sorprendía bastante-. En definitiva, 16 megas perfectamente aprovechados a nivel gráfico y sonoro para certificar lo que es sin duda el mejor plataformas del sistema. Si no lo tenéis, yo que vosotros ya estaría buscándolo en eBay.

Desarrolla
- Sonic Team

Año
- 1999

Género
- Plataformas



Metal Slug 2nd Mission



Desarrolla
- SNK

Año
- 2000

Género
- Shoot'em up 2D

Soberbio juego de acción que mejora gráficamente la ya sobresaliente primera entrega para NGP. Aunque no se basa en ninguna entrega de Neo Geo en especial, mezcla elementos de varias de ellas en lo que es un juego frenético que incluye todo lo que ha hecho famosa a esta saga: infinidad de armas, multitud de vehículos, un estilo gráfico caricaturesco (adaptado a las capacidades de la consola) y acción sin fin. Como novedad, esta entrega incluye rutas alternativas y hasta 5 personajes jugables, con Mars People entre ellos. Uno de los mejores juegos de acción del catálogo, y todo un clásico para el que no pasa el tiempo.

The Last Blade

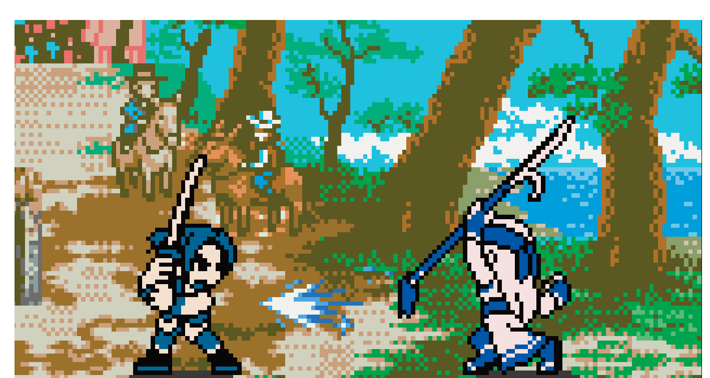
Estupendo juego de lucha entre samuráis que mezcla elementos de las dos entregas de Gekka no Kenshi existentes para Neo Geo. Gráficos soberbios, música perfectamente adaptada y jugabilidad perfecta es lo que encontraréis en este pequeño cartucho, que hará las delicias de todos los fans de esta saga, sucesora de Samurai Shodown, que tan fuerte pegó en su momento (gracias en parte a su inspiración en la serie Rurouni Kenshin, que era todo un fenómeno en Japón -también es necesario decir que el autor de este manga siempre ha admitido haberse insipirado previamente en Samurai Spirits-).

Las aventuras y desventuras de Kaede y Moriya en la palma de nuestra mano. en un cartucho que es por derecho propio uno de los mejores dentro del género que hubo en su época para una consola portátil. ¿Qué más podemos pedir?

Desarrolla
- SNK

Año
- 2000

Género
- Lucha



The King of Fighters R-2



Desarrolla
- SNK

Año
- 1999

Género
- Lucha

The King of Fighters '98 en miniatura. Aunque faltan algunos personajes, este KOF R2 es uno de los fighting games más redondos del sistema, y sin duda uno de los imprescindibles para combates vía cable link. Personajes, escenarios y música están perfectamente miniaturizados y convertidos al adorable estilo super deformed habitual en NGP, y como colofón tenemos los "skills", nuevas habilidades para los personajes que debemos ir desbloqueando y que nos permitirán personalizar a nuestro luchador favorito para luego meter caña en el modo versus. Uno de los primeros lanzamientos para NGPC, con lo que aun es compatible con la versión blanco y negro. Posteriormente los juegos ya no serán retrocompatibles con la primera versión de la consola, pero si los intentamos jugar veremos unas ilustraciones exclusivas que nos dicen educadamente que necesitamos una NGPC para poder jugarlos (hasta para esto son detallistas los chicos de SNK). Decir también que el juego era compatible con la conectividad con Dreamcast, con lo cual podíamos desbloquear ilustraciones extra en el The King of Fighters Dream Match 1999 -KOF '98 con algunas mejoras- que nos mostraban elementos del KOF '99, que aun no había hecho aparición en los salones recreativos.



The King of Fighters: Battle de Paradise

Cuando ya había sido anunciado KOF-R3 (lo que vendría a ser el equivalente de KOF '99 para la Pocket) en prestigiosas publicaciones niponas como Neo Geo Freak, SNK se echó atrás en el último momento y nos sorprendió con este juego de tablero donde deberemos realizar divertidos minijuegos para avanzar. Las razones por las que la compañía de Osaka realizó este cambio de última hora no están del todo claras, pero todo apunta a que querían paliar la falta de variedad de géneros que tenía esta consola, con un amplio surtido de juegos de lucha ya en su catálogo, y optaron por un soplo de aire fresco. El cartucho está ambientado en KOF '99, así que veremos a personajes del mismo como K', Whip o Krizalid. Un juego tremendamente divertido y variado a pesar de lo que pueda parecer, con pruebas muy variadas y llenas de guiños al universo SNK.

Desarrolla
- SNK
Año
- 2000
Género
- Minijuegos



Samurai Shodown 2



Desarrolla
- SNK
Año
- 1999
Género
- Lucha

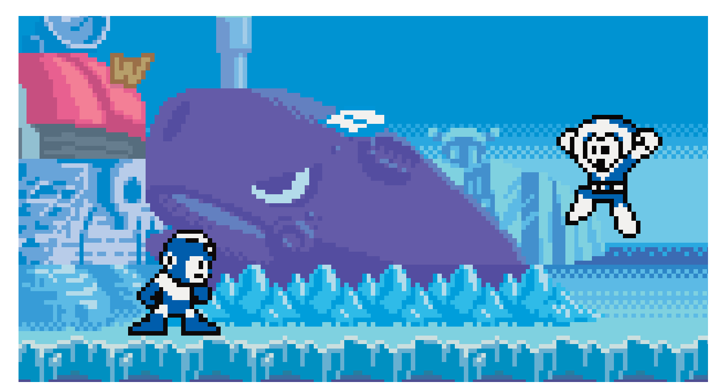
Conversión del juego arcade Samurai Spirits Asura Zenmaden (la segunda entrega poligonal de la saga y la sexta en términos generales) y uno de los mejores juegos de lucha de NGPC, -lo cual es mucho decir, debido a la cantidad y calidad de estos-. El cartucho es recreación bastante fiel al original teniendo en cuenta que el arcade es en 3D y esta entrega es en 2D tradicional.

La jugabilidad es casi la misma que en la máquina, aunque los 'fatalities', como es lógico, han sido suprimidos. Para compensar, tenemos la posibilidad de coleccionar cartas con ilustraciones de los personajes (bastante chulas, por cierto).

Aun siendo uno de los primeros juegos que salieron para NGPC, el uso del color es muy acertado y, además, aun es compatible con la versión monocromo. Un título que no puedes pasar sin probar.

Rockman Battle & Fighters

Curiosa aparición del popular personaje de Capcom en un título que en realidad son dos juegos en uno: Mega Man: The Power Battle y Mega Man 2: The Power Fighters, dos recreativas de lucha VS basadas en el universo del pequeño héroe azul de Capcom, adaptadas a la NGPC. Está técnicamente un poco por debajo de lo que nos tiene acostumbrados esta consola, pero aun así no está nada mal y además es uno de los títulos más buscados -y caros- del sistema. Podemos elegir entre 4 personajes (Rockman, Protoman, Bass y Duo) para luego enfrentarnos a toda una retahíla de bosses de la serie, divididos en distintos itinerarios.



Desarrolla
- Capcom
Año
- 2000
Género
- Lucha

SNK vs Capcom Card Fighters' Clash 2 EE

Desarrolla
- SNK
Año
- 2001
Género
- Cartas



Secuela del SVC: Card Fighters' Clash y el último juego de NGPC comercializado en Japón. La principal novedad del cartucho es la incursión de 124 cartas nuevas a las 240 existentes en los dos juegos originales. Se trata de un RPG con combates por turnos utilizando cartas ilustradas con infinidad de personajes de ambas compañías. Un juego absorbente y muy adictivo que entra en esta selecta lista por ser el juego más caro y buscado de todo el catálogo de esta pequeña máquina, por el hecho de ser el último de su especie. El fin de una corta pero intensa era. Además, el juego se quedó en Japón exclusivamente, aunque desde 2008 está disponible una versión en Inglés cortesía de los fans.

Su salida el 13 de septiembre de 2001 significó el final a esta pequeña bestia que logró llegar a vender con su versión monocroma 2 millones de consolas.



YA A TU ALCANCE...
NEOGEO POCKET

- Joystick de Neo Geo CD
- CPU de 16 bits
- 20 horas de juego
- Reloj - Alarma
- Calendario
- Horóscopo

Change your Pocket

La Neo Geo Pocket y su posterior versión color fueron consolas incomprendidas y que apostaban por la calidad y la diversión por encima de todo. Quizás no tenía juegos de monstruitos monos que coleccionar y gran parte de las third-parties no la apoyaban (como es el caso de Square, Konami y muchas otras...) pero es sin duda una gran portátil con un elenco de juegos impecable y una consola imprescindible si eres amante de todo lo relacionado con SNK. Una máquina que, sin embargo, no estaba hecha para todo el mundo, puesto que su catálogo estaba formado en un 70% por juegos de corte arcade (conversiones de juegos de Neo Geo, sobretodo de lucha), lo que la ponía en desventaja respecto a sus competidoras, mucho más enfocadas al público infantil -que es lo que vende-, aunque NGP fuera superior técnicamente a la Game Boy Color y la Wonder Swan de Bandai. España fue uno de los poquísimos países donde, en 1999, desembarcó la versión monocromo de la consola (en otros como Estados Unidos, por ejemplo, solo salió la versión en color), con un éxito moderado. Personalmente, en su momento aluciné con su distribución por estos lares, y no dudé en hacerme con una lo antes posible. No me equivoqué: la NGP es una de esas consolas que nunca olvidas y que guardas con mucho cariño en el cajón, para desempolvarla de vez en cuando y darte cuenta de que aun divierte como el primer día. Ahora sólo nos queda esperar a que el proyecto de Neo Geo X (una Neo Geo AES portátil) se haga realidad. SNK Playmore lo ha confirmado para finales de 2012. Estaremos expectantes.



AOSHI
cedido por
pixfans.com


parece ser que era
el ultim...


¡BANG!


debo eliminar al
que me disparó antes de
rozar el suelo


!?
¡BANG!
¡BANG!


mierda
¡¿que hace esa columna
ahí?


¡tuc!


el punto debil de
Max Payne
las columnas
Pepo'12





CON EL LANZAMIENTO DE RESIDENT EVIL 6, CAPCOM HA CREADO LA PÁGINA RESIDENTEVIL.NET PARA MANTENER UNIDA A LA COMUNIDAD DE JUGONES. ¿QUÉ OPINAN LOS PROTAGONISTAS?







http://treveronsparadox.blogspot.com

Alan Wake con otro punto de vista

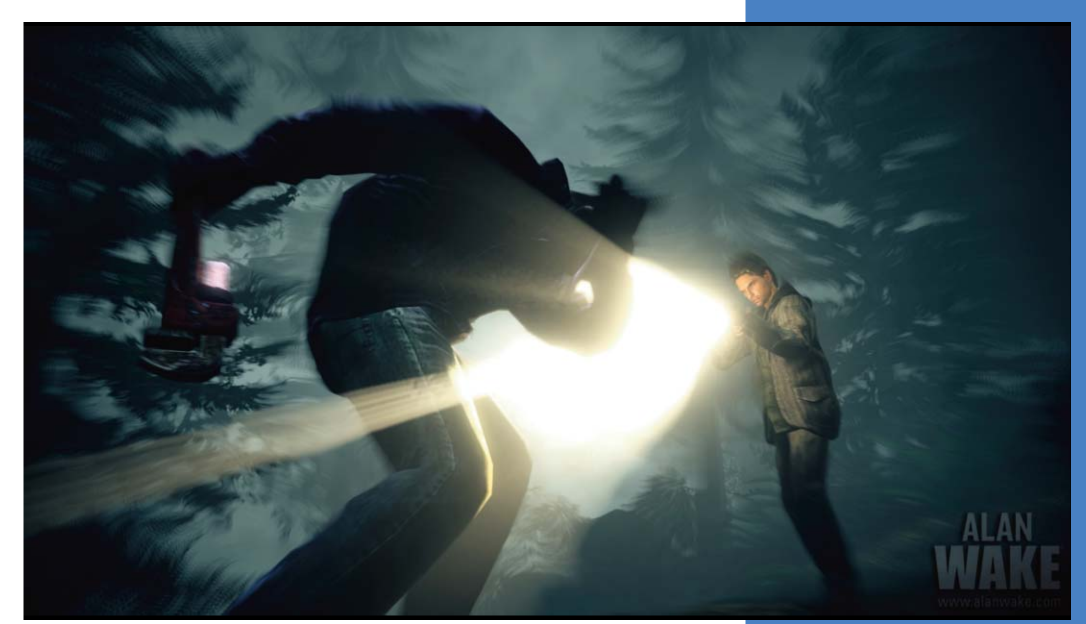


Deseado durante mucho tiempo y maltratado por los contínuos retrasos, Alan Wake finalmente salió a la venta en mayo del 2010. Su trayectoria siempre ha estado al filo de convertirse en una nueva vícitima del hype. Aunque el paso del tiempo ha jugado a su favor

Alan Wake descansa sólidamente sobre tres gruesos pilares. El primero de ellos es la literatura de terror de superventas, cuyo máximo representante es sin duda Stephen King (nombrado constantemente en el juego). El propio personaje de Alan Wake es un Stephen King, pero en cuanto al guión, el videojuego es capaz de superar en calidad a una gran cantidad de obras del conocido escritor. El segundo pilar es ese miedo casi patológico que sufre el americano urbano medio por las zonas rurales y por sus habitantes. En esta ocasión el miedo a los "paletos de pueblo" (como se ha reflejado en películas como Perros de paja o Defensa, esta última nombrada en el videojuego), se ha realizado soterradamente, y la historia se desarrolla en un supuesto pueblo costero idílico; pero el miedo irracional a lo que allí pueda pasar alejados de sus reconfortantes ciudades se mantiene y es el núcleo de la historia. El tercer pilar es claro. Está Silent Hill, la mítica saga de survival horror que sirve de clara inspiración a Remedy. Pese a todo, Wake guarda serias diferencias con Silent Hill, los monstruos no son tan variados ni tan fantásticos en Wake como en la saga, ni existen puzzles (cosa que se agradecería).

Alan Wake es un prestigioso y conocido escritor de novelas de misterio que tiene un bloqueo creativo y un sueño recurrente. En el sueño llega a un pequeño pueblo conduciendo por la noche y accidentalmente atropella a una persona que desaparece poco después. Huyendo de unas sombras que supuestamente él mismo ha creado llega hasta un faro donde se despierta estrepitosamente. Para desconectar de su trabajo realiza un viaje con su mujer a Bright Falls un idílico pueblo costero. Cuando llegan allí, una extraña mujer les entrega las llaves de la supuesta casa que han alquilado y esa misma noche, en plena oscuridad, la señora Wake es secuestrada. Alan despierta en un coche junto a un barranco sin saber bien como ha

Hay tres claras inspiraciones que sustentan la obra de Remedy: Las obras de Stephen King, los grandes clásicos del cine de terror y Silent Hill



llegado hasta ahí, su misión ahora es encontrar a su mujer desaparecida conforme va recogiendo páginas de un manuscrito que supuestamente él ha escrito pero que no recuerda haberlo hecho, y donde se narran los misteriosos acontecimientos que están a punto de sucederle.

Aún me produce dolores de cabeza recordar el terrible control de este videojuego. Tan solo lo he jugado en PC, y ni bajando a la mínima sensibilidad el ratón es soportable los bandazos que pega la cámara. En Xbox 360 no he tenido posibilidad de probarlo, pero su fama le precede. Pero este es el mayor fallo que le podemos achacar al juego, los gráficos son notables y la ambientación absorbente. Si por algo destaca sin duda es por el guión, muy bien trazado y escrito, como si de una serie de televisión se tratase, pero resulta en algunos momentos algo repetitivo. Los monstruos es casi el único recurso del que disponen para lastrarte en tu viaje, y como todos son iguales y vienen en un número muy semejante en ocasiones puede ser repetitivo. Hay quien le achaca un carácter muy literario, pero no es del todo cierto, si bien las páginas de manuscrito encontradas son un detalle excelente, la narración se desarrolla más como si de una película se tratase, como de una adaptación de una novela. De hecho esto queda casi patente desde el principio, cuando vemos a la cámara sobrevolar las montañas del pueblo evocando al inicio de El Resplandor.

El juego sin llegar a ser una maravilla es muy interesante y adictivo y ahora que ha sido editado para ordenador el público que pueda jugarlo se amplia. La edición coleccionista en PC está excelentemente presentada pero una vez se ve el contenido queda

Alan Wake se ha posicionado como uno de los referentes del genero Survival de esta generación

todo en agua de borrajas. El contenido de ambos DVDs es muy pobre y podría haber entrado tan solo en uno; el libro que contiene está en inglés, así que lo único que realmente merece una mención especial es la banda sonora, ya que las pegatinas y tarjetas no son más que detalles sin importancia. No obstante el juego merece ser jugado y disfrutado, así que ya sea esta edición o la inferior o directamente en Xbox 360 es casi obligatorio jugarlo.

Pedro Vasallo
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS

La próxima generación



Cada vez queda menos para que las nuevas plataformas aparezcan, con Wii U dando el pistoletazo de salida. Pero muchas son las dudas acerca de cómo será la nueva generación: ¿soporte físico o digital? ¿Qué llegarán a ofrecer?

Muchas son las voces dentro de la industria que reclaman un cambio generacional en el hardware. Un ejemplo es el jefe de Ubisoft en el Reino Unido, Rob Cooper, declaró que necesitan una nueva generación lo más pronto posible. Decía que desde el inicio de la actual ha habido toneladas de avances tecnológicos y que le gustaría verlos implementados en nuevos sistemas más pronto que tarde. También dejó caer que en cuanto tengamos nuevo hardware, las empresas empezarán a hacer una nueva generación de videojuegos. Parece que las prisas por traer algo nuevo corroen las mentes de las compañías. Pero no de todas. Creativos tan importantes como el creador de Bioshock, Ken Levine, las consolas existentes en la actualidad están suficientemente capacitadas para las necesidades de hoy en día, y que por él, no es necesario una nueva generación todavía. La actual generación empezó con la salida de Xbox 360 el 26 de noviembre del 2005 en Estados Unidos, mes más tarde en Europa y Japón. Llevamos siete años con los mismas videoconsolas en el mercado, donde solo ha cambiado su cuerpo pero no las entrañas. Voces del mundillo reprochan que esta generación se está haciendo muy larga, y más cuando compañías como Sony o Microsoft lanzan al mercado periféricos como PS Move y Kinect, respectivamente, con la intención de alargar la vida de sus consolas a cambio de introducir el control por reconocimiento de movimiento como innovación en sus aparatos. Con ese paso dejaron claro que Wii les pasó el Wii Mote por la cara, llevándose la porción más grande del pastel que somos los usuarios y conquistando el público que ahora ambas compañías quieren arrastrar a sus dispositivos.

Si retrocedemos en el tiempo y recordando otras generaciones de consolas, la generación de los 16 bits empezó en el 1987 con la salida de TurboGrafx-16 o PC Engine, de la mano de la Nippon Electric Company (NEC). Dicha generación duró hasta 1994, con la salida de Sega Saturn y PlaySta-

El fin de ciclo está cada vez más próximo WiiU será la primera consola de sobremesa que dé el salto



tion al mercado, iniciando así la llamada "generación de los 32 bits". Aunque Nintendo hacía de las suyas con Nintendo 64.... Siete años. Siete años en la que el salto generacional se vio obligado tras el avance tecnológico de las 2D a los entornos desarrollados en 3D. La siguiente comenzó a finales del año 1998, con la llegada en Japón de la Dreamcast de Sega. Desde aquel año hasta el 2005, con el lanzamiento de Xbox 360, dicha generación de los 128 bits duró seis años. Haciendo un resumen del intervalo entre generaciones, parece que el periodo de años es razonable antes de hacer el cambio. Aunque serán ocho años lo que dure la actual generación, racha que romperá Nintendo con su Wii U, aún sin fecha confirmada. ¿Pero es Wii U una nueva consola de nueva generación? Potencialmente, y según las declaraciones de los que la han probado, parece ser que no va a estar a la altura de las nuevas máquinas de Microsoft o Sony. Pero sabemos cómo es Nintendo y que juega en su propia división, dejando a un lado la potencia gráfica a cambio de jugabilidad. Veremos si el novedoso pad de la consola es suficiente para afrontar una nueva era.

El movimiento de ficha esperado lo deben de dar las otras dos grandes. Muchas son las compañías que ya trabajan en juegos de las nuevas plataformas de ambas compañías, e incluso el presidente de EA Label, Frank Gibeau, declaró que ya las ha probado. Incluso en el pasado E3 se esperaba la aparición mínimo de una nueva plataforma, como declararon desde Ubisoft, que una de las dos empresas, Sony o Microsoft, les avisaron para que preparasen material a presentar para su

Aunque por el momento sigue sin tener fecha oficial de salida, la máquina de Nintendo abrirá un nuevo ciclo generacional. Es lógico pensar que tanto Sony como Microsoft no van a tardar mucho en mover ficha.

Gears of War ha sido uno de los juegos que ha marcado el referente gráfico en esta generación. Aunque el salto cualitativo es evidente entre la primera y la tercera entrega, ha sido el faro en el que se han mirado tantos y tantos clones que han venido después

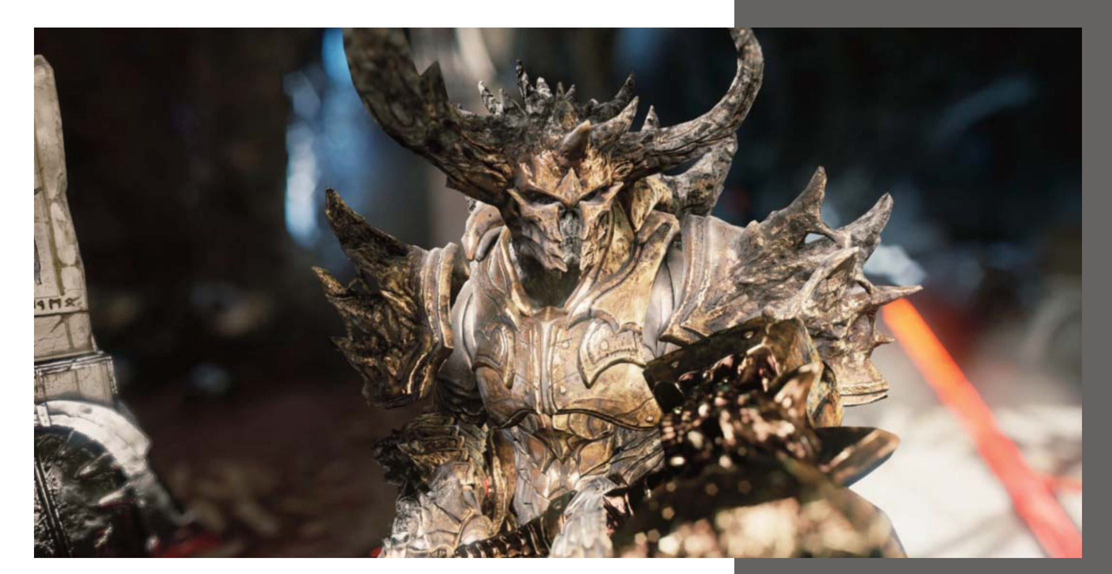


nueva consola. 2013 parece ser el año elegido.

La presión por traer a la palestra nuevas máquinas al mercado vienen desde dentro de la propia industria, más que por parte de los usuarios. Yves Guillemot, presidente de Ubisoft, declaró que echaban de menos una consola cada cinco años y dejó claro que tener nuevas consolas es importante para la industria, ya que ayuda a la creatividad. Dejo unos instantes para su reflexión…La creatividad va ligada con un nuevo músculo, o va más ligado con el interés de las compañías a exprimir ese musculo? Si miramos esta generación, juegos que verdaderamente han aportado alguna novedad jugable han sido muy pocos. El ejemplo más claro fue Gears Of War y su sistema de coberturas y disparos, tan clonados por muchos juegos posteriores. Otro claro ejemplo es Call Of Duty: Modern Warfare, que aportó al juego online en consolas una nueva dimensión. Y posteriormente, copiado por otros tantos juegos. Y eso que he dejado a un lado las secuelas, meras copias su anterior entrega con escuetas novedades, y que en algunos casos, innecesarias aportaciones jugables. Pero también existe un factor que choca de frente con la creatividad que tanto resalta el amigo Guillemot: el mercado. Si un juego como Modern Warfare vende, hacemos un juego parecido, que es lo que nos da dinero. La mentalidad capitalista de las empresas afecta directamente a la libertad creativa de un estudio. Desde que la industria del videojuego dejó de pensar en la diversión y pensó más en los billetes, la libertad creativa de un estudio se ha visto oprimida por los señores de traje y corbata. Y cuando se les afloja la soga a un estudio, salen maravillas como Trials Evolution, Limbo o Fez. Qué curioso que todos estos pertenecen a estudios catalogados como "Indies"… ¿Tiene algo que ver su libertad a la hora de crear un juego? Es obvio.

Como he comentado antes, una nueva generación de consolas va ligada con una nueva generación de motores. El más usado actualmente en la mayoría de juegos es el Unreal Engine 3, de Epic. Los años han pasado desde que salió en el 2006, y las carencias de este motor quedan a flor de piel. De cara a un futuro inminente, las empresas dedicadas a desarrollar motores para juegos, como la mencionada, ya tienen en sus manos una nueva remesa actualizada de corazones destinados a las plataformas futuras. Unreal Engine 4, Cry Engine 3 de CryTek, Luminous Studio de Square Enix o el Fox Engine del

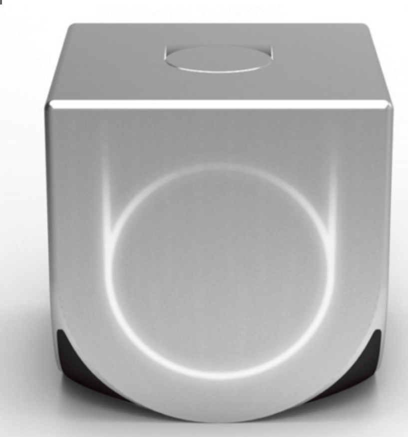
Esta generación nos ha dejado nuevas mecánicas de juego y ha dejado patente la importancia del juego online y social. Seguro van a tener continuidad



carismático Hideo Kojima y su estudio, son algunos de los que se dedicarán a engendrar videojuegos en los próximos años.

Pero la duda que me corroe es qué aportarán las nuevas máquinas, aparte de vistosos gráficos, claro. Visto en las demostraciones que presentaron Crytek y Epic, podemos estar tranquilos por el espectacular salto gráfico que se podrá apreciar. Todas las demostraciones que muestran nos dejan con la boca abierta, que es el objetivo de dicha demo. ¡Qué bien se ve! ¡Cómo se mueve esa hoja del árbol! ¡Y qué luz! ¡Y qué texturas! ¡Mira las caras como se ven! Son las típicas frases que decimos cuando nos muestran la parafernalia del nuevo motor. Ahora bien, en cuanto a lo jugable, ¿qué nos aportará? Seguramente la respuesta sea sencilla: nuevo motor, nuevo abanico de posibilidades. Pero viendo lo sucedido en la actual generación, las dudas en mí, crecen. Como dijo una compañía de neumáticos en un spot publicitario, "La potencia sin control, no sirve de nada", y que razón tenía. Por mucha potencia que tenga un motor se le debe dar forma, esculpir, tallar, lijar, para que el producto final aproveche las posibilidades que les ofrece un motor. No vale con sentarse y observar que es lo que vende y hago algo parecido, casi idéntico. Porque con este pensamiento los jugadores acabaremos cansándonos de jugar siempre a lo mismo, sensación, que empezamos a tener. El mercado necesita productos que destaquen encima de los demás, que aporte algo que llame la atención, y que escape de las calificaciones de " es un Gears. Más de lo mismo". Porque estos juegos acabaran por no vender lo esperado y esto llevará a la guillotina a más de un estudio, como ha sucedido en la actualidad. Por otra parte, el apartado gráfico se ha conver-

Con el nuevo salto, las desarrolladoras han comenzado a gestar los nuevos motores sobre los que sustentarán los juegos de la próxima generación. Unreal Engine 4, de Epic, ha marcado unos estándares de calidad sobrecogedores. Pero no es el único.



De entre todas las nuevas máquinas de las que damos por hecho su llegada, en los últimos meses se ha colado una invitada inesperada. Ouya, la nueva consola salida del crouwdfunding, tiene prevista su salida para los primeros meses del próximo año. Basada en Android y con un espíritu totalmente abierto, su precio es el mayor atractivo. Veremos si la idea cuaja

Jesús Martínez
cedido por
PROYECTO CROMATIC

tido en un apartado principal para las compañías e intentar atraer al público por espectaculares escenas de su juego de marras. Esto es como un maquillaje: hace que la cara quede más bonita de ver. Pero y si luego usas una toallita desmaquilladora y le das a esa cara y eliminas el maquillaje, ¿qué puede quedar? O un buen juego, que el maquillaje sea un apartado más, o un juego del montón, dónde sin maquillaje pierde mucho. Para Capcom y por parte de Hideaki Itsuno, los estudios occidentales le dan mucha importancia al aspecto visual al principio del desarrollo y a partir de ahí se desarrolla la jugabilidad del título. O que es lo mismo, primero se maquilla y luego se viste. Y lo dice uno que ha estado trabajando con Ninja Theory, los encargados del siguiente Devil May Cry (niego a llamarle DMC).

Llegado a este punto, y cuando parece que la siguiente generación de consolas que están llamadas a intentar entrar en nuestras casas, está prácticamente definido, asoma el hocico una extraña: Ouya. Ouya es una nueva consola de código abierto que se ejecutará con sistema operativo Android, y que está pensada para tener juegos gratuitos (la mayoría), aunque incluyan publicidad. La idea original de Jhulie Uhrman, que ya trabajó en Microsoft, fue la de llevar este proyecto a financiación pública mediante la plataforma Kickstarter y conseguir los cerca de 950 mil dólares marcados como meta. A fecha de hoy, la recaudación ha terminado con un total de 8'5 millones de dólares conseguidos. La plataforma verá la luz, si nada se tuerce, el próximo año y a un precio de 99 dólares, el pack más barato y si vivimos en Estados Unidos. Varias son las empresas que van a da soporte a esta nueva máquina, y quizá las más importante sea la plataforma de cloudgaming OnLive. Pese a que no está pasando por un mal momento la empresa de Steve Perlman, este tipo de apoyos será un grandísimo caballo de batalla con el que atraer al usuario que quiera probar cosas nuevas. Entre eso y que es de código abierto, las posibilidades para juegos indies están más abiertas que nunca. El tiempo dirá.

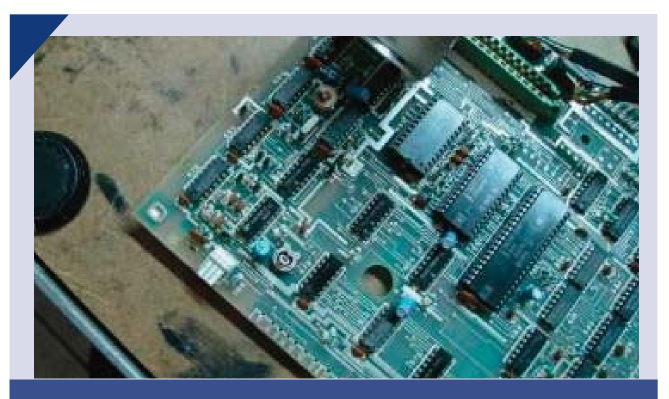


AV a un Philips Videopac G-7000

Aunque es posible hacer un mod para sacar señal RGB de la máquina, apenas vamos a ganar calidad con respecto a una AV



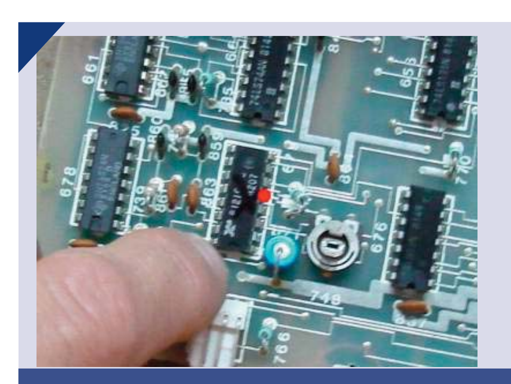
Para la señal AV, necesitamos una señal de vídeo y una de audio. La señal de vídeo, la cogeremos del chip 679 y la de audio del chip 652



El chip de vídeo esta escondido dentro de la chapita refrigeradora que se ve en la anterior foto. Debemos desoldarla para poder acceder a él

Aunque a los lectores de menos edad les cueste un esfuerzo imaginarlo, hubo una época en la que Nintendo, Microsoft, Sony o SEGA aún no habían dicho ni una sola palabra en el desarrollo de hardware para ocio doméstico. Las videoconsolas eran ya una realidad 10 años antes de la llegada del primero de los grandes monstruos que hoy dominan el mercado.

Corría el año 1972 cuando el mundo recibió la primera consola. La Magnavox Odyssey definió el concepto de lo que debía ser una consola doméstica. Los 28 juegos que la acompañaron durante sus seis años de vida pueden dar buena cuenta de ello. El rendimiento comercial alcanzado fue lo suficiente para animar a Philips a lanzar una sucesora. El Videopac G-7000, el jurásico del que hablamos hoy, salió a la venta en 1978. También conocida como Magnavox Odyssey 2, tardó la friolera de 4 años en llegar a comercializarse en Japón. Sus entrañas estaban constituidas con el hardware más puntero de la época, ya que incorporaba una CPU Intel 8048 a 1,79 MHz, un teclado QWERTY de membrana a lo que se le sumaban dos controladores de ocho direcciones y un botón de acción. Todo ello para ser capaz de mostrar en pantalla una resolución de 128x64 píxeles a 16 colores.



Localizado el chip para la señal de video, debemos extraerla desde la pata número 5. La soldadura es algo compleja



Para poder utilizar la señal como vídeo compuesto tenemos que amplificarla con un transistor (C1815).

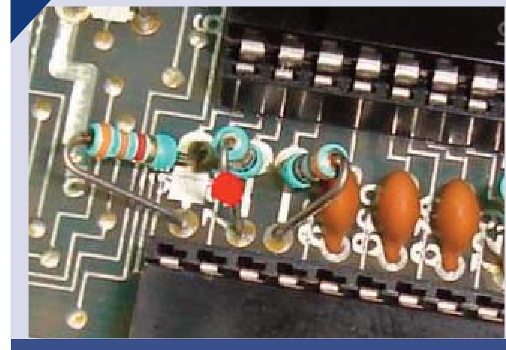
El cable que sale de la pata del medio del transistor lo podemos llevar a una toma de RCA hembra que previamente debemos haber puesto en algún sitio de la carcasa (opcionalmente podemos intercalarle una resistencia de 100 ohmios)



La señal de negativo, común al vídeo y al audio, la podemos coger de cualquier punto de negativo de la placa. El lugar más práctico es el que podéis ver en la fotografía, cerca del chip 663



El audio, lo cogeremos de la pata nº 27 del chip 652. Pero ya vemos que está en una posición algo comprometida



En vez de soldar directamente al chip, lo soldaremos el cable en la pata de la resistencia saliente

porque a nosotros nos leen lo que otros sueñan



ISSN 2014-4652